1988年12月23日発行（毎月2回第2・第4金曜日発行）第3巻第24号通巻66号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

第2・第4金曜日発行

特別とじ込み ファイナルファンタジーII年賀ハガキ

マルカツ 勝ファミコン

スーパーマリオ3 ㊙ワザ集



4大アクションゲーム完全攻略

グラディウスII

ロックマン2

忍者龍剣伝

ファンタジーゾーンII

これが！

ダントツ最新情報

スーパーファミコンだ!!

徹底大研究

キング オブ キングス

がんばれゴエモン2

ゾイド2

2大 無敵の特別付録

ファミスタ88 全選手完璧データファイル

ファイナルファンタジーII 冒険ガイドブック マップ付

2大ふろく付定価 360YEN

12月23日号 VOL.24

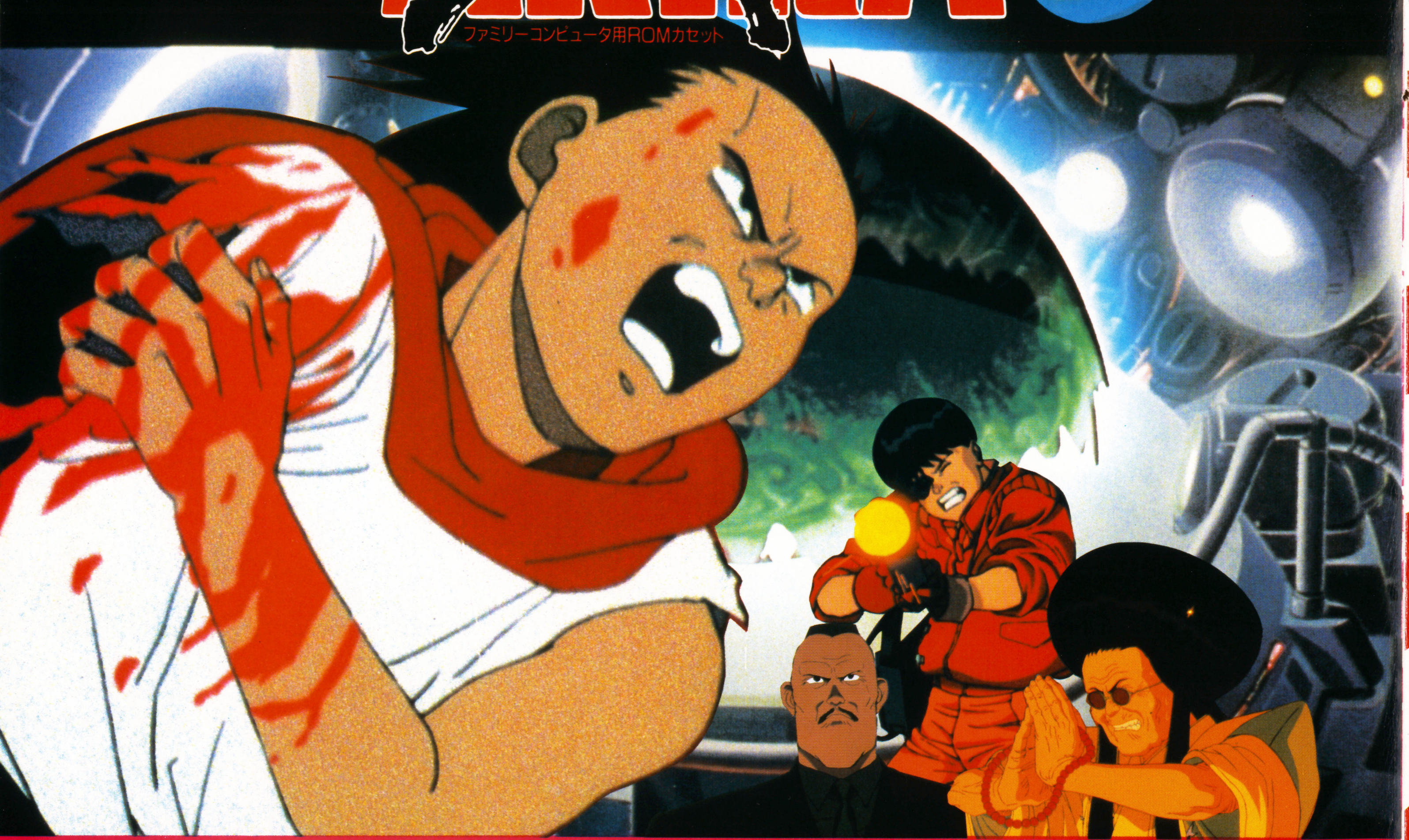
キャッチ・ザ・ハート
TAITO

サイキックアドベンチャーゲーム

アキラ AKIRA

幻視能力覚醒ROM

ファミリーコンピュータ用ROMカセット



ファミコン界を震撼させる新型爆弾、いよいよ登場！

1988年、冬。ついに、アキラが目覚める。超リアルなグラフィックとサウンド。プレーヤーを夢中にさせる壮大なストーリー。 底知れぬパワーが、恐怖が、キミの脳細胞を直撃する。 そして、マルチエンディング方式の謎の結末を、最初に体験するのは誰だ！ サイキック アドベンチャーゲーム「アキラ」。新しい超能力世界がキミを待っている。







- 新開発ディジタイズ方式による超リアルなグラフィック
- 展開に合わせてカットを挿入、マルチウィンドウ
- 周りを見回せる360度マルチスクリーン
- バトルシーンをリアルに再現、3Dシューティング
- セリフ、効果音、BGMのすべてがグラフィックの動きにシンクロ(同調)

12月24日発売

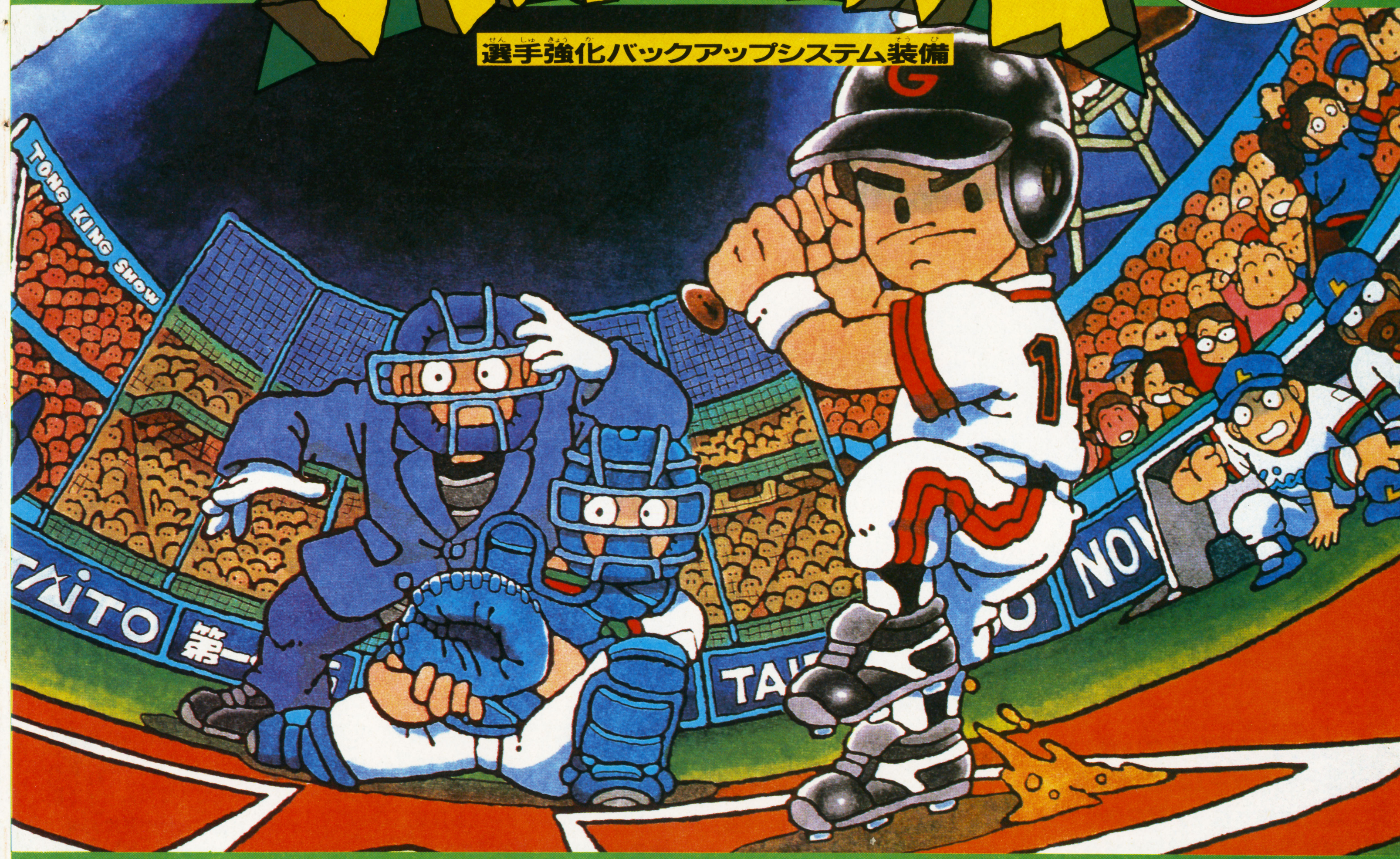
3MROMカセット／価格6,800円

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

究極ハリキリスタジアム

'88選手新データバージョン

選手強化バックアップシステム装備



新データで、再び登場。発売日は12月16日！

発売以来、売り切れ店続出。日本中の熱いラブコールに応えて、あの"究極ハリキリスタジアム"が、新しい選手データで、再び登場することになった。今シーズンのペナントレースで、めきめき力をつけたのは誰か？ そしてチームの総合力は？ 面白さを極めたゲーム内容とリアルな選手データは、キミの期待にパーフェクトに応えてくれるに違いない。人気絶頂、"究極ハリキリスタジアム"。今回も売り切れには、くれぐれも注意が必要だ。

'88のリアルな選手データ

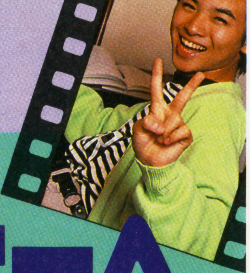
例えばG(ガリバーズ)の野手ろおや、D(ドラポンズ)のたつなめなどの成績は、つぎのとおり。もちろん、ハリキリスタジアムならではの選手強化バックアップシステムで各選手をもっと強力にすることだって夢じゃない。

チーム	なまえ	打席	守備	打率	本塁打	ヒット率	バットタイプ	ミート率	飛距離	走力	肩
G	ろお	右	ライト	.348	47	10	0	6	7	28	2
D	たつなめ	左	ショート	.247	7	9	3	3	5	28	2
Ba	ぶらい	左	ファースト	.325	28	10	0	4	7	26	1
L	はくれお	左	代打	.269	32	10	3	6	6	26	1

12月16日発売 価格5500円

株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340

3回連続「ゲーム作り物語」・その3・FM音源ミュージックエ



プレイヤーからゲームデザイナーへ、

音がよければ最高さ！人を唸らせるゲームミュージックの作り方







「カッコイイじゃないか」と思われるゲームは音が違う。キミが作ったキャラクターやグラフィックを際立たせるためにも、良質な音楽が必要だ。MSX2+のFM音源を100%活用するゲームミュージックはどう作るのか？

■最後は音楽で決まってしまうのだよ

ゲームするだけ少年だったツトム君は、FIXDJを手にいれてからというものゲーム作り大好き少年に変身。今では、FIXDJについてくるキャラクターエディターやグラフィックエディターを使って、カッコいいキャラクターやグラフィックを自由自在に作れるようになった。

でも、もう一つ。そんなキャラクターやグラフィックを使ってゲームを作る時に、なくてはならないものがあるよね。そう、「ゲームミュージック」さ！ だから今回は、ゲームに音楽をつけてみようというわけだ。

■ロックバンドのお兄さんに教えてもらったりして

ツトム君。音楽を聞いたり演奏したりするのは大好きなんだけど、楽譜を読んだり、作曲したりするのはお手あげなのだ。そこでツトム君は、隣に住んでいるロックバンドのお兄さんのところに教えてもらいに行った。「どうしたらカッコいいゲームミュージックが作れるの」ってね。

普段はコワソーなかっこうをしているとなりのお兄さんなのだが、音楽のことになるとひたすら親切だ。「ツトム君、なにも難しく考えることはないんだよ。カッコいい曲だから作曲も難しいとは限らないんだ。たとえば、君は『カモメの水兵さん』や『メリーさんの羊』を知ってるだろう。でもそんな曲、誰だって知ってるからつまんないやっ、て思っちゃだめなんだ。たとえばね……」と言いながら、お兄さんは部屋にあるシンセを使って、カモメの水兵さんを弾いてみた。

するとどうだろう、内心バカにしていたカモメの水兵さんが、ものすごいリズムとスピードで迫ってくるではないか。まるで、ゲームのファイ

ノリはリズムしかないぜ！

ゲームミュージックの必要不可欠な条件はスピードとノリだ。いくらシブいからって、ゲームミュージックにメロディー中心の唸るような曲を使うのは間違っているが、それじゃあハイテンポの曲ならなんでもいいかっていうと、それほど単純でもない。ノリを決めるのは、バランスのとれたリズムなんだ。リズムがかっこよければ多少変なフレーズでもそれなりに聞こえるし、実際にはスローテンポの曲でも軽快な感じを出すことができる。そのポイントは、派手なアタック音で音にメリハリをつけることと、歯切れのいい音色を使うことだ。単純なビートでも納得のいくまで音色を変えてごらん。きっと、カッコいいリズムに聞こえる音色があるはずだよ。

効果音って、どの音色ですか？

効果音ってくらいだから、音楽というよりも音そのものを効果的に使うことだ。アクションゲームやシューティングゲームにはつきものだね。でもこれは、思ってるよりも使いこなすのがむずかしい。メロディーやリズムなら、パターンを守ってさえいればそれなりの音楽になるけど、効果音の場合ヘタに使うと安っぽくなることが多いんだ。音づくりだってSOUND文の数字をあれこれ変えて、自分で見つけていかなくちゃならないしね。効果音を使うには、ひたすら「音」そのものに対する感性を研ぎ澄ますことが必要。キミが作った効果音が効果をあげているかどうかは、次の点で判断してごらん。自分が作った効果音で、ゲームが立体的に見えるようになれば○。逆に平面的に見えるようだったら×ってとこかな。

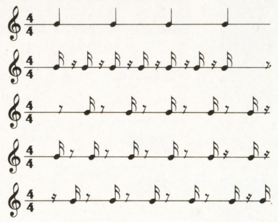
秘密兵器のエスニックパターン

少し変わったゲームミュージックを作りたいキミに、取っておきの秘密兵器「エスニックパターン」を紹介しよう。これは東南アジアやアフリカの民族音楽のリズムパターンで、なんともいえないノリがある。リズムを打ち込むだけで5チャネルも使っちゃうけど、効果テキメン。このテのリズムは、短いパターンの繰り返しだから、アドベンチャーゲームなんかをプレイしている最中、ずっとバックに流しておくにはもってこいだ。PLAY文のサンプルも載せておくから、試してみてね。

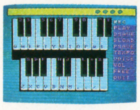
ソニーのMSXパソコンF1XDJなら…超えられる！

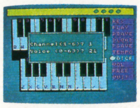


●エスニックのりのリズムパターン



チャンネル❶バスドラム
チャンネル❷ハイハット
チャンネル❸スネアー
チャンネル❹カウベル
チャンネル❺ステードラム





●プログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
20 A$="@28L404GCFA"
30 B$="@30L1605GR16BR16DR16ER16GR16DR16BR8"
40 C$="@33R8L1603DR8L16ER8L16BR8L16DR8L16ER16"
50 E$="@31L1603ER8L16GR8L16AR8L16DR8L16GR16CR16"
60 F$="@33R1604L16CR8L16GR8L16GR8L16BR8L16BR16C"
70 PLAY#2,"T90XA$;","T90XB$;","T90XC$;","T90XE$;","T90XF$;"
80 GOTO 20
```

ティングシーンみたいな緊張感だ。

「音色を慎重に選んで、リズムにメリハリをつければ、どんな曲だってゲームミュージックになるんだよ。ツトム君がカッコいいゲームミュージックを作りたいなら、とりあえず知ってる曲をパソコンに入力し、音色やテンポを何度も変えながらプレイバックしてごらん。きっと、気に入る音楽ができるから」

■ミュージックエディターで入力だいっ！

隣のお兄さんのヒントで勇気百倍になったツトム君は、さっそくゲームミュージック作りに取りかかった。お兄さんからもらったロックの楽譜をモトに、簡単そうなフレーズを取り出して、F1XDJに付いてくる「ミュージックエディター」で入力。このエディターを使うと、画面に出てくる鍵盤のグラフィックを見ながらキーを押すだけで、リアルタイムにどんどんデータ文を作成できるから楽チンだ。

プレイバックしてみると、とりあえずリズムを外さずに入力できている。もちろん、それだけでは、何の工夫もないメロディーラインだから、リズムっぽい音や、ノイズっぽい音も追加。MSX2＋は、6チャンネルも同時に音を出せるから、中心となるメロディーラインに加えて、音楽にメリハリをつけようというわけだ。

FM音源の種類は、ピアノをはじめオルガン、ギター、太鼓、三味線など64種類もあるから、どれを使ったらいいか迷ってしまう。もちろん、根気よくいろんな音を出して、耳で確かめながら音楽をカッコよくしていくことが重要だ。ツトム君、数時間に及ぶレコーディング＆プレイバックの末、実に小気味よいリズムの曲を完成。楽譜から引用したなんて思えないほど、オリジナルっぽい音楽が出来上った。

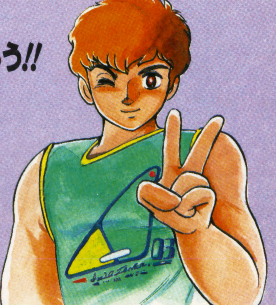


■音楽とゲーム、どう結びつける？

ツトム君はこうして作った曲を、前回作ったアドベンチャーゲームのスタートのところで演奏するようにした。ミュージックエディターで作成したPLAY文を、ゲームプログラムの目的の表示のところに挿入するだけで、表示のあとに音楽を演奏してくれる。

アドベンチャーゲームの場合、要所要所にちょっとした曲を挿入すると、ゲームの雰囲気はグッと盛り上がるもんだ。登場するキャラクターごとに短いテーマソングを決めておいたり、見せ場のシーンで派手な曲をかけたりとかね。登場するキャラクターがかわいい女の子だったらチェレスタの音色を、カッコイイ男の子だったらトランペットの音色を、恐いモンスターならティンパニーあたりを使えば、面白くなるんじゃないかな。

あと、シューティングゲームやアクションゲームの場合は、画面を動かしながら曲もバックに演奏させたくなるけれど、それにはBASICの「タイマー割り込み」という機能を使えば大丈夫だ。詳しくは、BASICの解説書を見てちょうだいね。というわけで3回の連載ももうおしまい。キャラクター、グラフィック、ミュージックとゲーム作りの中心となるテクニックは解説したから、あとは君たちのアイデアを待つばかりだ。ツトム君に負けずに、すごいゲームを作ってね。



ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

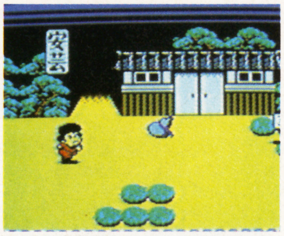
第24号 もくじ

(1988年12月23日発行)



8

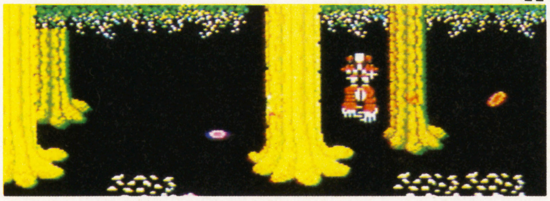
20





34

22



8▶ ダントツ詳細リポート

徹底研究 **これが! スーパーファミコンだ!!**

ついにベールを脱いだ、期待のニューマシンを徹底取材。任天堂発表の仕様データも完全掲載(→P128ドラプレ新聞にも)。

17▶ 今号のニューゲーム

新作カレンダー '88.12/9〜12/22

20▶ 最新ゲーム先取り紹介

SUPERドラゴンプレス

20▶ がんばれゴエモン2

22▶ ゾイド2

25▶ 最新ゲーム徹底攻略

HOW TO WIN

26▶ グラディウスII

34▶ ファンタジーゾーンII

38▶ ロックマン2

102▶ 忍者龍剣伝

104▶ キング オブ キングス

43▶ 衝撃のハイパーRPGコミック

魍魎戦記MADARA 摩陀羅

59▶ ファミコンデータがバッチリ

マルカツデータバンク

新作ソフト体温計⑥⓪/レビュースペシャル(ウルトラマン倶楽部⑥②/三國志⑥④)/ソフトヒットチャート⑥⑥

70▶ 最新オモシロ情報海賊

シンドバッドクラブ

トーク:姫乃木リカ⑦⓪/情報コラム:アイドル、アニメ、映画⑦①/トレンディ:1989年カレンダー大特集⑦②/スクエア:グッズほか⑦④

スーパー2大付録

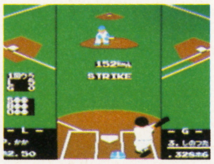
1



ファイナルファンタジーII 冒険ガイドブック

旅立ちから前半のカギ・カシュオーン城までをDSM(デュアルシステムマップ)方式で徹底攻略。大ボリュームのデータでキミを勝利へ導くぞ。

2



プロ野球ファミリースタジアム'88 全選手完璧データファイル

88年度版全選手の完全データを初公開。ベストオーダーや投球パターンなど投打にわたるチーム研究も完璧だ!!

75▶ RPG＆AVGをドドーンと解析

スケルトン甲田の おまかせQ&A
『貝獣物語』特集

78▶ 基本から実践まで

キャプテン靖国とキャティ市ヶ谷の SLG講座
『ファミコンウォーズ』

84▶ みんなの“ごきげん”読者ページ

きくちゃん・どんちゃん
ごきげんファミコン

ごきげんパーティ㊁85／ごきげんベスト3㊁86／ごきげん横丁㊁87／キクドン冒険記㊁87／格闘場クイズ㊁87／ごきげん応援団㊁88／ほか

93▶ 1歩進んだゲームマニアのためのページ

㊖ゲームリーグ

93▶ ㊖アーケード／大魔界村
96▶ ㊖メガドライブ／ソフトカタログ
98▶ ㊖エンジン／スペースハリアー
100▶ ㊖パソコン／デスブリンガー／ほか

109▶ キミもスペシャルMACをかせごう

ウラワザ警備隊
『スーパーマリオ3』大特集

122▶ 公式ガイドブック研究

新・ドラゴンクエスト探偵団

124▶ 新作情報満載

ドラゴンプレス

124▶ キテレツ大百科
125▶ 天地を喰らう／小公子セディ
126▶ 本命／パトレイバー（仮称）／ほか
127▶ サンダーバード／ほか
128▶ ドラプレ新聞
129▶ インフォメーション
130▶ 発車時刻表

42▶ 反響続々！ 人気コラム

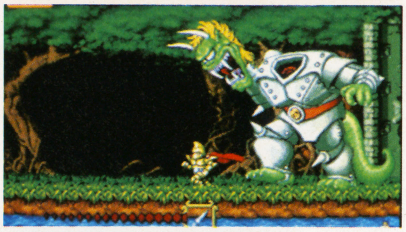
さくまあきらの100万メガ馬力

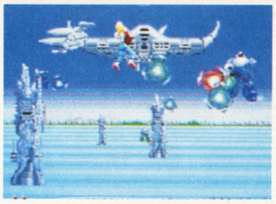
89▶ アンケートに答えてプレゼントをもらおう 愛読者アンケート
90▶ MACカードを集めたら
91▶ MACカード
120▶ 新・帰ってきたボツハガキ

㊖ファミコンからのお知らせ

ウラ㊖電話局……………119　次号予告……………132
情報部員募集……………119

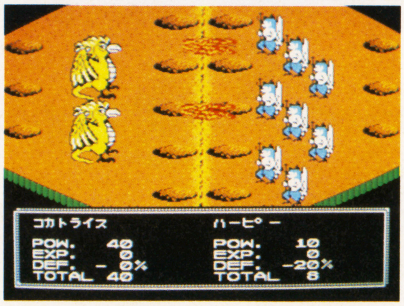

70

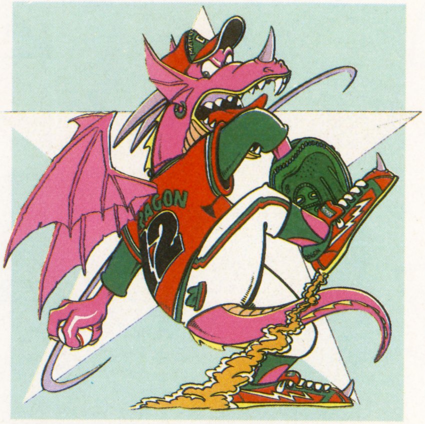

93


98


26


102


104



表紙イラスト／早川茂喜
デザイン／関野邦章（12to12）
タイトル／高木和雄
製版／清水　浩（大日本印刷）

《GAME INDEX》

ウルトラマン倶楽部……62
エイトアイズ……113
エイリアンシンドローム……61
貝獣物語……75
がんばれゴエモン2……20
キテレツ大百科……124
ぎゅわんぶらあ自己中心派……112
キング オブ　キングス……61、104
グラディウスⅡ……26
源平討魔伝……113
西遊記ワールド……112、113
三國志……64、82
サンダーバード……127
地獄のインナーウォーズ　アバドックス……127
シャンカラ　陰謀の惑星……127
小公子セディ……125
スウィートホーム……127
スティルソード（パソコン）……100
スーパーダイナミックスバドミントン……113
スーパーマリオブラザーズ3……114
スペーススクール……127
スペースハリアー（PCエンジン）……98
聖剣伝説……127
ゾイド2……22
大魔界村（アーケード）……93
たけしの戦国風雲児……60
タマ&フレンズ（仮称）……126
中国占星術……60
デスブリンガー（パソコン）……100
天地を喰らう……125
突然！マッチョマン……61
ナイトライダー……113
忍者龍剣伝……102
パトレイバー（仮称）……126
半熟英雄……61
ファミコンウォーズ……78
ファンタジーゾーンⅡ……34
本命……126
モトクロスチャンピオン……127
桃太郎電鉄……60
ロックマン2……38

詳報

16ビット 256色

これがス

ファミコンが誕生し
このマシンが、来
その名も"スーパ
なか、ついにその全
ユーマシンの全てを



●まずは外観をながめてみよう

スーパーファミコン本体は、ファミコンのイメージを残しつつ、余分なデコボコを取りはらった、丸みのあるデザインになっている。とってもオシャレなシルエットだ。また、ファミコンと比べて横はばが少し広く、どっしりとしたカンジをあたえている。

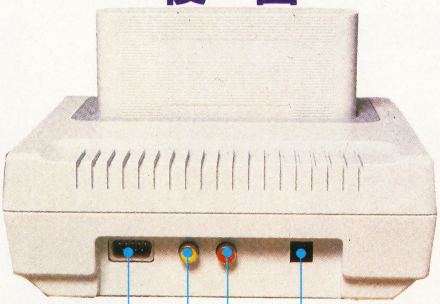
なお、このサンプルは模型で、デザインは変更される可能性もあるそうだ。

前面



①カセットスロット
②パワーボタン
③ファミコンボタン
④リセットボタン
⑤エキスパンドコネクター
⑥イジェクトボタン
⑦コントローラコネクター

後面



⑩ACアダプタ端子
⑨映像音声入力端子
⑧映像音声出力端子

側面



⑫ヘッドホンボリューム
⑪ヘッドホン端子

コントローラ



⑬Ⓔ、Ⓕボタン
⑭✚ボタン
⑮セレクトボタン
⑯スタートボタン
⑰Ⓐ〜Ⓓボタン

ボタンが6つもついている

新型コントローラには、前面4つ、上面（握ったときにひとさし指があたる面）2つ、計6つのボタンがついている。✚ボタンに6つのボタン、さらにスタート、セレクトボタンをあわせれば、かなり複雑な動きも期待できそうだ。

回転画像 縮小拡大画像 4面スクロール 64ドットスプライト ヨコ512ドット表示 ステレオ

ーパーファミコンだ!!

て5年。永い間僕らを楽しませてくれた
年7月フルパワーアップする。
ーファミコン"。日本中が見守る
貌が明らかにされた!! 期待のニ
さまざまな角度から見てみよう。



⬆4面独立スクロールが可能になったため、画面が立体的に。(➡11ページ、特長3)



⬆スプライトの強化により、こんなに大きな気球を飛ばすこともできる。(特長4)

●写真のスイッチ、端子類の機能

①ROMカセットは、ファミコン同様、本体上面のスロットに差し込むようになっている。カセットの大きさは、ファミコンのカセットよりもやや大きめ。
②電源スイッチ。電源が入っている間はカセットが抜けないように改善されている。
③ファミコンアダプタ(詳細は後述)と接続すれば、ファミコンのソフトを使用することが可能になる。ファミコンカセットで遊ぶ時は、このスイッチを切り換える。
④ソフトをリセットするためのスイッチ。
⑤拡張装置と接続するためのコネクタ。ファミコンの拡張コネクタとは形状が異なる。
⑥カセットを取りはずすためのボタン。
⑦コントローラをここに接続する。コントローラは、ファミコンのように本体に直接つながっているタイプではなく、差込み式になっている。
⑧テレビのビデオ入力端子またはRGB端子と接続する。(注、スーパーファミコン本体には、RF端子がない)
⑨ファミコンアダプタと接続するための端子。ビデオ入力1系統と音声入力1系統。もちろんステレオにはならない。
⑩ファミコン用のACアダプタをそのまま使用できる。
⑪ここにステレオヘッドホンを接続すると、BGMなどをステレオサウンドで楽しめる。
⑫ヘッドホンから流れる音量を調節する。
⑬コントローラを握ったときにひとさし指が当たる部分に、第5、第6のボタン(E、Fボタン)がついている。
⑭おなじみ十字のコントロールキー。
⑮ゲームモードを選択したりする。用途はファミコンと同じ。
⑯ゲームをスタートさせたり、ポーズをかけたりする。
⑰ファミコンのA、Bボタンをさらに強化。前面にはなんと4つのボタン(A、B、C、Dボタン)がついた。

●ファミコンとの互関性は?

スーパーファミコン用のROMカセットは、ファミコンのものと形状がまったく違う。したがって、ファミコンのカセットを直接スーパーファミコンに差しこんで、使用することはできない。しかし、オプションの「ファミコンアダプタ」を接続すれば、ファミコンソフトで遊ぶことも可能になる。



⬅右がスーパーファミコン、左がファミコンアダプタだ。



➡どちらも似たようなROMカセットを使用するのだが……。



⬆スーパーファミコン用のカセットはファミコン用カセットよりも横はばが広いため、直接の互関性はない。

ファミコンアダプタってなんだ!?

ファミコンアダプタは、それ自体がファミコンとまったく同じ機能を持ったハードであり、ハッキリ言ってしまうと、スーパーファミコンに接続しなくても、アダプタだけでソフトを動かすことが可能なのだ。しかし、スーパーファミコンにつないでおけば、いちいちテレビとつなぎ直したりする手間がなくなる。ファミコンとスーパーファミコンの切り換えが、スイッチひとつで行うことができるわけだ。

特長 ❶ 豊かな映像表現

まず注目すべきは、カラー表示能力だ。1ドットあたり、32,768色の中から最大256色を表示することができる。ファミコンが、52色中4色しか表示できなかったのに比べて、とてつもなく進歩している。これにより、ファミコンでは考えられないような、微妙な色彩を駆使した画面を作り出すことが可能になった。また、画面の解像度も強化されており、もっとも精度の高い、横512ドット×たて448ドットというモードは、ファミコンの倍の精度を持っている。

以上のようなグラフィック能力が、どれくらいすごいものなのか、右を見てもらえば一目瞭然だろう。「スーマリ3」のパッケージイラストを、ここまで本物に忠実に再現してしまうことができるのだ。

驚くべき精度の画面

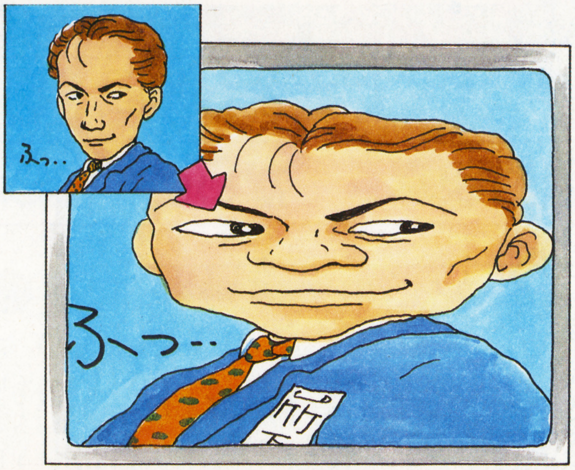
●パッケージイラスト　●スーパーファミコンの画面



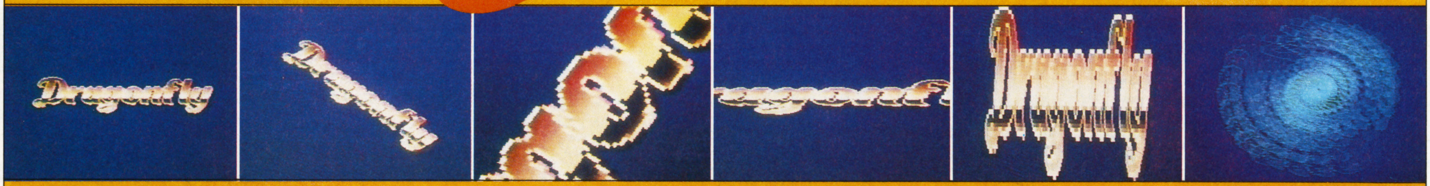
特長 ❷ 拡大、縮小、回転もできる画面

アーケードのヒット作、「アサルト」や「A−JAX」は、ゲーム画面をグルグル回したり、拡大したり、縮小したりして、ゲームの迫力とおもしろさを倍増させた。回転、拡大などの演出は、使いようによってはプレイヤーのどぎもをぬく破壊力を秘めているのだ。しかし、そういった演出をファミコンでやろうとしたらどうだろう。完全に無理とはいわないまでも、ハードにもソフトにも負担がかかりすぎる課題と言わざるを得ない。このあたりにファミコンの限界を感じるのはしかたのないことかもしれない。

ところが、スーパーファミコンなら、この回転、拡大、縮小といった演出を簡単にやってのけることができるのだ。前述のアーケードゲームの移植に対する期待はもちろん、これらの機能を生かした、破壊力バツグンのオリジナルゲームの出現に対する期待がとめどなくわきあがってくる。



例1 こんなことができるぞ



⬆これはまあ、なんの変哲もない、ごく普通のタイトル画面ですが……。

⬆ガクン、とタイトルが傾いた。これからぐるぐる大回転がはじまるぞ。

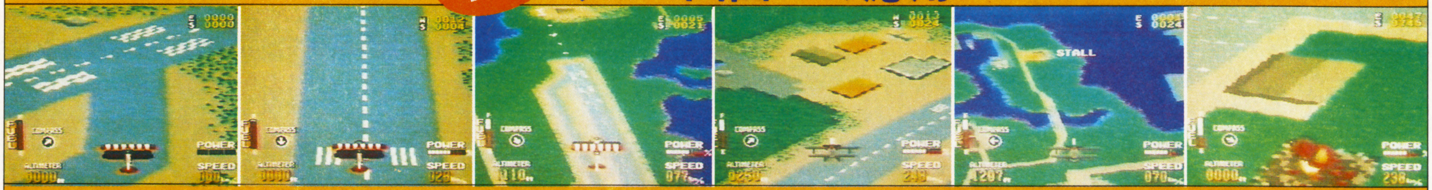
⬆タイトルがぐぐーっと前に接近してきた。これが拡大というヤツだ。

⬆もちろん、ビローンと横方向に引っ張ることだってできます。

⬆こうやって、タイトルをグイーンとタテに引き伸ばすなんてこともできるぞ。

⬆回転しているタイトルをシャッタースピードを遅くして撮ってみたら……。

例2 ゲーム画面への応用



⬆メイン滑走路にむかうプロペラ機。機首をぐるりと回してみると……。

⬆ほら、このとおり。画面が回転して、メイン滑走路が正面に来た。

⬆急上昇して上空から見落ろすと、町や海が小さく見える。これが縮小。

⬆こんどは急降下。落ちていくとマップは拡大される。この圧迫感はかなりコワイ。

⬆ギュルルル……。きりもみ降下。画面はこのとおり回っております。

⬆ドッカーン！ 姿勢をもとにもどせず、あえなくゲームオーバーに。

特長③ 最大4枚のスクロール画面

背景のスクロールは、ゲームにテンポとスピード感を与える大切な要素。ファミコンにも、人気の高いスクロールゲームが数多く存在する。スーパーファミコンでは、最大4枚のスクロール画面をコントロールすることができる（ファミコンは1枚しか画面を持たない）。複数の背景画面を重ねて、ずらしながらスクロールさせ、遠近感をかもし出すなんてワザが使えるのだ。

また、機能の面からみても、背景全体をタテヨコにスクロールさせるのはもちろんのこと、一部分だけをタテかヨコにスクロールさせる、部分スクロール機能も強化されている。

複数の画面と、多彩なスクロール機能を生かせば、臨場感あふれるゲーム画面を作り出すことなどたやすいはずだ。ゲームの世界にひきずりこまれるような感覚を味わえるだろう。



例1 横スクロール

画面を重ね合わせ、時差スクロールさせれば、あたかも映画の1シーンを見ているようなリアルな画面が再現される。



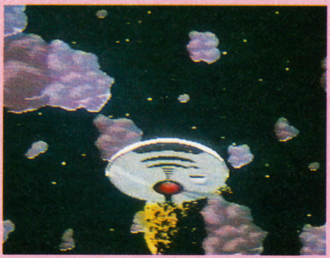
⬆右の写真の、手前の木、車、そして奥の山の位置と比べてみよう。



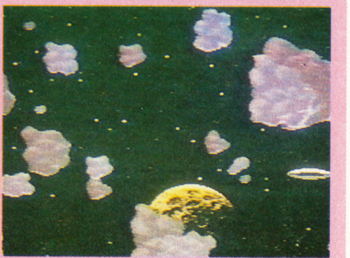
⬆手前の画面ほど、移動幅が大きいのがわかるかな？　これが遠近感を出すヒミツだ。

例2 立体画面

3Dゲームの画面は、奥行き感をどれくらい表現できるかが重要なカギ。ここでもいん石の流れる速さがポイントになる。



⬆この場合も、手前と奥のいん石の動きの速さの差で遠近感を出している。



⬆また、円盤がだんだん小さくなっていく、というアニメも、遠近感を出している。

特長④ 強化されたスプライト

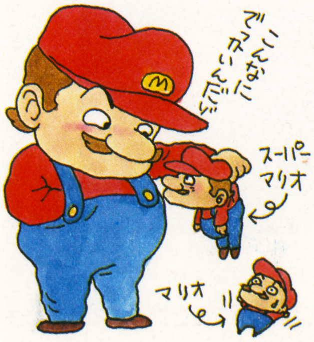
背景とは別に、動き回るキャラクターを表示するのに使われるスプライトの機能も、格段にパワーアップしている。一画面上に表示できるキャラの数がぐんと増え、デカキャラの表示も簡単にできるようになっている。キャラの数が増えると画面がチラつく、なんてことはほとんどなくなるワケだ。



⬆64ドット×64ドットサイズのスプライトを使えば、こんな大きな気球が表示できる。



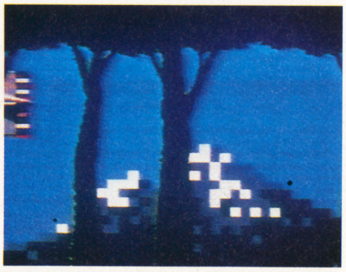
⬆8ドット×8ドットのスプライトしか出ないファミコンではこの大きさと数は無理だ。



特長⑤ その他にも

●モザイク処理

表示されている背景やキャラクターのドットをわざと荒くして、ぼかしの効果を得るのがこの処理。テレビのクイズ番組でよく見かけるのではないだろうか。こんな機能をどうゲームに応用するのか、じつに興味深いところだ。



⬆テクニカルの問題です。これはいったい何の絵でしょう？　というカンジだ。

●フェードイン フェードアウト

ゲームの画面切りかえというと、パッと消えてパッとつく、という具合に、瞬間に変化するものが多いけれど、スーパーファミコンでは、画面がスーッと暗くなり、スーッと明るくなるという、ゆるやかな画面切りかえをすることもできる。



⬆画面の明るさをコントロールすることができるので、フェードアウトなどが可能だ。

※写真はすべて、スーパーファミコンの機能説明のために作られたサンプル映像です。

特長⑥ 迫力のサンプリングサウンド!

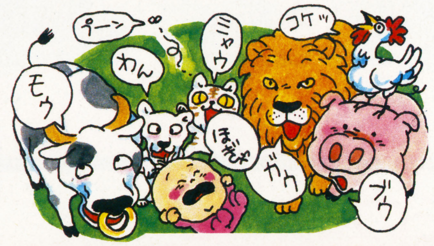
いまやサウンドは、ゲームにとってなくてはならない重要なセクションになっている。サウンドぬきのゲームなど、気のぬけたコーラのようなものだ。ここまでサウンドの占めるウェイトが大きくなってくると、ファミコンに積まれたPSG音源だけでは、役不足に感じられてもしかたないだろう。

スーパーファミコンの音源は、下の解説を読んでもらえばわかるとおり、「ううむ、これは!」とうならされることうけあいの充実ぶり。これだけの機能をフルに生かしたサウンドとなれば、聞きごたえ十分のダイナミックなサウンドになることマチガイなし。ゲーム内容同様、中途ハンパなできばえでは、スーパーファミコンの性能に笑われてしまうのではなかろうか?



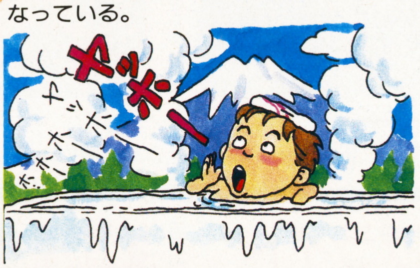
1 8音同時発声のサンプラー音源

サンプラー音源を使用しているので、リアルな楽器音や効果音、人の声などを使ってサウンドを作ることが可能。しかも、8音同時に発声できる。また、サンプラー音源のほかに、演算波形、ノイズなどもあり、自由に組み合わせて使用することもできる。



2 デジタルエコー等のエフェクター機能

サウンドの雰囲気をぐっと盛り上げる各種エフェクター機能を使用することもできる。デジタルエコーをはじめ、波形演算機能によってシンセサイズ音など、PSGだけではとても考えられなかったような、サウンド効果が得られるようになっている。



3 もちろんステレオ音源!

本体各部の解説でも言ったとおり、スーパーファミコンには、ステレオヘッドホンを接続することができる。8つの音源をプログラムによって左右2つのチャンネルに分け、迫力と臨場感いっぱいのステレオサウンドを聴きながらゲームをプレイできるのだ。





➡任天堂の宮本さん。

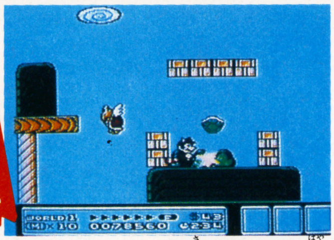
ソフトウェアはこうなる!

いままでの解説で、スーパーファミコンが、かなりの力を秘めたマシンであることがわかってもらえたと思う。しかし、いかにすぐれたハードといえど、ソフトがなければなんの意味もない。スーパーファミコン用のソフトは、いったいどんなものになるのだろう。「スーパーマリオ」をはじめとする数かずの名作を生みだした、任天堂の宮本さんの話によれば、本体と同時に4本のソフトを発売する予定だそうで、そのうち2本は「スーマリ4」と「ゼルダの伝説パート3」に決定しているそうだ。ファミコンで大ヒットを飛ばしたビッグタイトル2つが、同時に発売されるとなれば、ファンとしてはだまっていられないのではなかろうか。ファミコンであそこまでおもしろいゲームを、スーパーファミコンのハードで作ったとしたら、どんなにスゴイものになってしまうか、もはや想像すらできないというのが正直なところではないだろうか。しかも、さらに2本、ナゾのベールに包まれた作品が準備されているのだ。サンプル映像のフライトシミュレーションという予想もできるが…。

同時発売のソフト

※写真はスーマリ3と、解説用資料映像。

スーマリ4



⬆「スーマリ3」フィーバーも冷めぬうちに、早くも第4弾の話が飛び出した。こいつはビックリ!

ゼルダ3



⬆「ゼルダの伝説」、「リンクの冒検」に続く、シリーズ3作目! またリンクに会える!?

※128ページ「トラプレ新聞」に、仕様データが掲載してあります。


ビクター音産のファミコン用カセット
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です
いきなりの「ムチ」と「ロウソク」
涙と笑いのファンタジーアドベンチャーゲーム
かぐや姫の物語をモチーフに時代考証を無視した奇想天外、抱腹絶倒の面白さ。
何か面白いことはないかと諸国を旅する君に突然聞こえた天の声「かぐや姫の頼みを聞いてあげてくれないか」なぜか「ムチとロウソク」を手渡された君を待ち受ける冒険とは……
かぐや姫伝説
12月16日発売決定!
2M+バッテリーバックアップ機能付き
希望小売価格 ¥5,900
© 1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
最高のサウンドで贈るRPGの傑作
イース
絶賛発売中
希望小売価格 ¥6,200
© 1988 日本ファルコム
© 1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
ビクター・ファミコン情報は(東京) 03-236-5200

KONAMI

なんでもありだ。「がんペナ」だ。



ファミリー コンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!

© KONAMI 1989

TM



●他球団と選手のトレードができます●外人選手獲得で戦力強化●
てば興行収入を得る球団経営シミュレーション●オ
ンダースロー・スリークォーターの３タ
に加え、バッターも３タイプ●
ゴエモン球団や
14チー
る● 派手
す● デモ
え、乱闘が
ら退場です
ッチ●ラッ
場で7回の攻
てばチアガー
●オープン戦の
の60試合～130
ペナントレースに
勝て 本リーグが待って
いる● 選手の強 ルトラファインプ
レイでホームラン性の ャンピングキャッチ
●審判が「アウト」「セーフ」「退場」「 声でコール●パスワ
ードで友達のチームと対戦●チームを強く育てていける成長型ソフト
ト●年俸操作で選手のやる気アップ●３球場ナイター＆デーゲーム

当選者のお知らせ コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)
11月15日〆切分の当選者■ファミコンカセット 神奈川県 関田広明くん(16) 和歌山県 大植淳平くん(11)ほか8名の方々■テレホンカード 福岡県 安森剛くん(12) 埼玉県 榎本悦弘くん(11)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ最新情報 **東京03(262)9110** その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000【北陸地区】新潟025(229)1141
ダイヤルは正確にね 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号



FAMICOM FAMILY
任天堂 ファミリー コンピュータ™
REAL ACTION
跳とぶ！
撲うつ！
蹴ける！
投なげる！
拳法ゲームはここに極まった！
十字キーとわずか2個のボタンから次々と繰り出される、
14種類もの技！ 実在する数々の拳法を再現！
アクションのみを徹底的に追い求めた
スーパーリアルアクションゲーム!!
その技の多さは他を圧倒し、そのリアルさは、
すべてのゲームを越えた!!
ファイティングロード
Fighting Road
東映動画より12月13日発売
希望小売価格6,200円 2メガROM使用
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

今号の新作カレンダー

ソフトプレゼントカタログ付

DECEMBER9 DECEMBER22

この号が本屋さんに並んでいる間に発売されるソフトを、カレンダーでチェック！ 内容と人気をカタログでチェック!! そして最後にクイズに答えて、ソフトを手に入れるのだ！ 抽選で65名にプレゼントするぞ。

SUN（日）	MON（月）	TUE（火）	WED（水）	THU（木）	FRI（金）	SAT（土）
12/4	5	6	7	8	9	10
					㊔ファミコンVol.24発売日 R ゴジラ　忍者龍剣伝 キング オブ キングス 中嶋悟F－1 HERO D VSエキサイトバイク 探偵神宮寺三郎 危険な二人(前) なんきんのアドベンチア	R '89神宮館電脳九星占い
11	12	13	14	15	16	17
		R ファイティングロード			R グラディウスII キャプテンシルバー かぐや姫伝説　ザ・トライアスロン 究極ハリキリスタジアム'88選手新データ ●ディスクライター書き換え ダンディー ビッグチャレンジ！ドッグファイトスピリット	R ロードマン ファイナルファンタジーII
18	19	20	21	22	23	24
		R ローラーボール プロ野球ファミリースタジアム88 トップライダー ファンタジーゾーンII ファミトレ 風雲たけし城二	R 銀河英雄伝説	R テトリス	㊔ファミコンVol.1発売日 R 燃えろ!!プロサッカー D タロット占い	R アキラ ロックマン2 プロ野球？殺人事件！ 100万＄キッド エアーウルフ 小公子セディ

※Rマークはカセット、Dマークはディスク

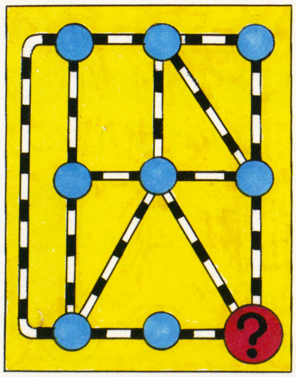
プレゼントクイズ モモ太郎電鉄

〜線路は続くよ、ぐにゃぐにゃと。整理してみりゃ、おやまあビックリ!!

右のイラストマップは、モモ太郎電鉄の沿線図だ。あっちこっちぐにゃぐにゃ曲がりくねって、乗り心地はあまり良くない。地元の人々は、陰で「ぐにゃぐにゃ曲がりくねり電鉄」と呼んでいるほどなのだ。

さて、右の図は、モモ太郎電鉄、人呼んで「ぐにゃぐにゃ曲がりくねり電鉄」の路線図だが、ついウッカリ駅名を書き忘れてしまったらしい。はたして、？マークにあたるのは、何という駅だろう？ イラストマップとよく見くらべて、答えてチョーダイ!!





クイズ作成・イラスト／草野公平

■プレゼントの応募方法は89ページを見てください。

今号の新作カレンダー ソフト

DECEMBER 9～22

新作カレンダーで新作ソフトをチェックしたあとは、このカタログで内容と人気をチェックしろ！ ズラ～り勢揃いしたソフト23本、17ページのクイズに答えれば、これらのソフトが当たるチャンスが。

12/9 FRI　AVG／データイースト／ディスク／¥3,300
探偵神宮寺三郎 危険な二人(前)

おなじみ神宮寺三郎が活躍する、推理AVG。鈴鹿サーキットでの事件を発端に、次々と殺人事件が起こる。前後編にわたる謎を暴け。



22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	14	—

3名

12/9 FRI　ACT／東宝／カセット／¥5,800
ゴジラ

大怪獣ゴジラとモスラを操り、地球に迫り来る敵怪獣を倒す横スクロールACT。映画そっくりのデカキャラたちが激闘するぞ。



22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	10

3名

12/9 FRI　ACT／テクモ／カセット／¥5,500
忍者龍剣伝

父の敵を討つため忍者が駆ける。壁にはりついて敵をよけるなど、忍者独特のACTが楽しめる。ドラマチックなアニメ処理も見もの。



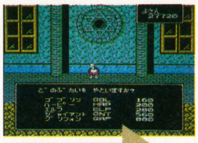
今号P102

前評判ベスト15	前回	今回
	10	7

3名

12/9 FRI　SLG／ナムコ／カセット／¥5,900
キング オブ キングス

剣と魔法を武器に、モンスターたちがしのぎをけずる、ウォーシミュレーション。各ユニットもレベルアップするという本格派だ。



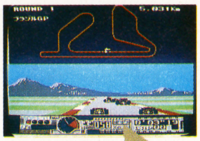
今号P104

前評判ベスト15	前回	今回
	—	9

3名

12/9 FRI　ACT／バリエ／カセット／¥5,900
中嶋悟F-1 HERO

F-1グランプリが行われる16のサーキットを舞台にした3Dレーシング。レースに勝ち抜けば、中嶋悟との勝負が待っている。



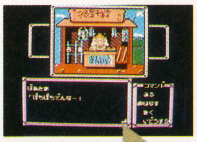
22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/9 FRI　AVG／サン電子／ディスク／¥3,200
なんきんのアドベンチア

なんきんワールドが満載された、コミカルAVG。さいはての国ジャポネの鎖国を解くため、宣教師となって活躍。笑いすぎに注意。



22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/9 FRI　ACT／任天堂／ディスク／¥2,500
VSエキサイトバイク

『エキサイトバイク』がバージョンアップして復活。上下に2分割された画面で友達と競うVSモードや、エディット機能が付いたぞ。



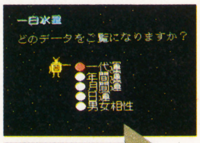
22号P118

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

1名

12/10 SAT　ETC／インダクションプロデュース／カセット／¥9,800
'89神宮館電脳九星占い

東洋に古くから伝わる「九星占」を使い、健康運や財運をはじめ、'89年の詳しい運勢が占える。気になるあの娘との相性もバッチリ。



22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/13 TUE　ACT／東映動画／カセット／¥6,200
ファイティングロード

人間らしいリアルな動きが魅力の格闘アクション。体内に秘めた"気"を放ち敵を討つ、「発気道」を駆使して進め。技の数も豊富だ。



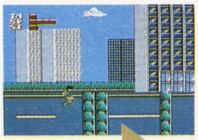
22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/16 FRI　SPG／ケイアミューズメントリース／カセット／¥5,600
ザ・トライアスロン

水泳、自転車、マラソンと3種の競技にチャレンジするトライアスロンゲーム。過酷なレースに勝ち抜き、アイアンマンを目指せ。



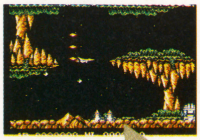
22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/16 FRI　STG／コナミ／カセット／¥5,900
グラディウスII

STGの最高峰がついに移植された。巨大な火球がひしめく宇宙空間などのステージ、そしてドハデなデカキャラがキミを待ってる。



今号P26

前評判ベスト15	前回	今回
	4	4

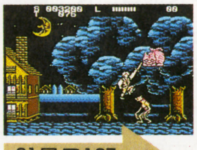
3名

プレゼントカタログ付

12/16FRI ACT／徳間書店／カセット／¥5,500

キャプテンシルバー

大海賊キャプテンシルバーの財宝のありかを記した地図をもとに、少年の冒険が始まった。不気味なモンスターのひしめくホラーACT。



21号P127

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/16FRI AVG／ビクター音産／カセット／¥5,900

かぐや姫伝説

昔話・童話のエピソードを、ひとつにまとめてしまった大爆笑のAVG。かわいい女の娘がたくさん登場するコミカルストーリーだ。



22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/20TUE AVG／バンダイ／カセット／¥4,900

ファミトレ 風雲たけし城二

ファミトレを使ってたけし城に挑戦！　たけし軍も登場するぞ。「人喰い穴」や「すもうでポン」など10の関門を乗り越えろ。



22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	13	13

3名

12/16FRI SPG／タイトー／カセット／¥5,500

究極ハリキリスタジアム 88年選手新データバージョン

"究極"と名が付くからにはデータも新しくなくちゃね。前作のシステムはそのままに、新たなペナントレースが幕をあける。



22号付録

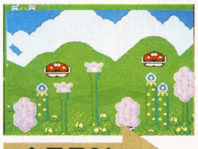
前評判ベスト15	前回	今回
	—	11

3名

12/20TUE STG／サン電子／カセット／¥5,500

ファンタジーゾーンII オパオパの涙

オパオパが帰ってきた。ワープゾーンを行き来して前線基地をぶち壊せ。ユニークなボスキャラ、パワーアップアイテムも新しい。



今号P34

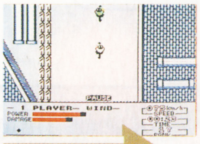
前評判ベスト15	前回	今回
	—	8

3名

12/17SAT SPG／東京書籍／カセット／¥5,500

ロードマン

日本一周の自転車レースゲーム。ギヤ比の異なる３種の自転車を、コースに合わせて使い分けろ。サイクリング気分じゃ勝てないぞ。



22号付録

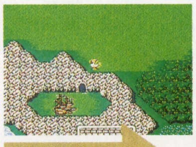
前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/17SAT RPG／スクウェア／カセット／¥6,500

ファイナルファンタジーII

新対話システム、バトルモードのグレードアップなど、話題のつきないRPGだ。完成されたシナリオがキミを『ＦＦII』の世界へ誘う。



今号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	1	1

3名

12/20TUE ACT／バリエ／カセット／¥9,800

トップライダー

付属のハードウェアバイクを接続して遊ぶ体感レーシングゲーム。ウィリーやハングオンなど、多彩なドライビングテクで勝負。



22号付録

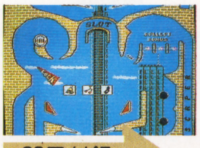
前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

1名

12/20TUE ETC／HAL研究所／カセット／¥5,600

ローラーボール

摩天楼や自由の女神を背景に、タテに４画面連続するピンボールゲーム。フリッパーテクを駆使して高得点をマークしようぜ。



22号付録

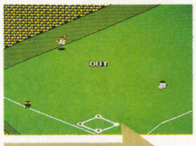
前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/20TUE SPG／ナムコ／カセット／¥4,900

プロ野球ファミリースタジアム88

『88』はデータが新しいだけじゃない。４つの球場選択をはじめ、新機能がいっぱい。なんとオリジナルチームだって作れちゃうのだ。



今号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	2	2

3名

12/21WED SLG／ケムコ／カセット／¥5,900

銀河英雄伝説

ＳＦ小説がSLGに。ふんだんに使われたアニメーションや、戦闘シーンの３次元宇宙マップが、スペースオペラの世界を演出する。



22号付録

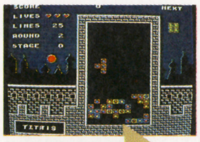
前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

12/22THU PZG／BPS／カセット／¥4,900

テトリス

ソ連生まれのパズルゲーム。画面上から落ちてくる７種のブロックを、スキマなく積んでいく。単純ルールながら思考性は高い。



22号付録

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

■プレゼントの応募方法は89ページを見てください。

NEW GAME

最新ゲーム先取り紹介

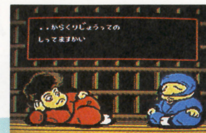
これから発売される話題のゲームをいち早く紹介してしまうのが、このコーナー。気になるゲームの最新情報をバッチリ掲載。キミのお目当てのあのゲームは、あったかな？

がんばれゴエモン2

R カセット　コナミ
￥5,500
1月4日発売

肥後の国からスタート

前作同様、今回も肥後の国がスタート地点。ドジをふんでつかまったゴエモンが、牢屋の中で出会ったえびす丸にからくり城の財宝のウワサを聞くところから始まる。



←えびす丸とは牢屋で出会う。



➡牢をぬけ出し、新たな旅の始まりだ。



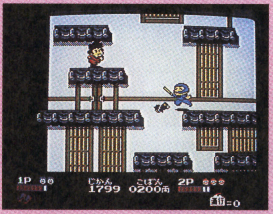
ゴエモン

日本一の大泥棒。今回はカラクリ城の財宝を求めて日本全国を大冒険だ。

日本のどこかにあるというカラクリ城。その莫大な財宝を求め、天下の大泥棒、こぞんじゴエモンと、ひょうきん者のえびす丸がコン

えびす丸と2人でプレイ

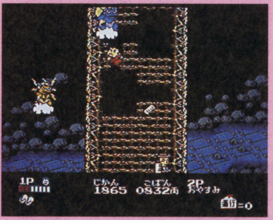
『がんばれゴエモン２』の３大特長、その１。２人同時プレイが可能になった。１Ｐはおなじみゴエモン、２Ｐはねずみ小僧のえびす丸を操作する。友だちと協力して手ごわい敵を倒したり、得点を競いあったりできる。



←こういう場所は、2人の息がピッタリ合わないと、なかなか先へ進めない。

たてスクロール面もあるぞ！

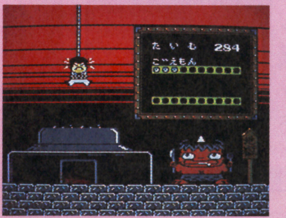
特長その２。お城や橋、お寺の段段など、状況に応じてたてスクロール面も登場する。これまでの横スクロールの画面とは、ちょっと違ったプレイ感覚を楽しむことができる。中でも、金比羅さまの長い階段は圧巻。



←風神、雷神の攻撃をかわしながら、橋の上のほうに渡っていくんだ。

やられても安心、復活チャンス!!

特長３。各エリアに一回だけ復活のチャンスができた。地獄に落ちたゴエモンがかまゆでになるまえに、ⒶⒷボタンを連打して助けてあげよう。もう一度だけやられてしまったエリアからプレイを再開することができる。



←ボタンを連打して、時間内にゴエモンを救い出してあげよう。

おもしろニ

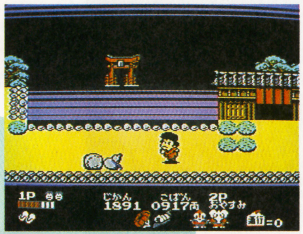
“まねきねこ”や“通行手形”など、おなじみのアイテムはもちろん、今回も数多くのアイテムが登場する。今回は『ゴエモン２』オリジナルのアイテムもたくさん用意されている。右に紹介した４つのアイテムをはじめ、それぞれのお国がらにあわせた体力回復アイテムなどもあって、見ているだけでも楽しいね。

ゴエモンの

日本全国名所めぐり

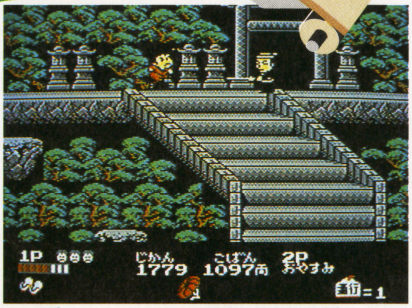
今度の旅は、北は北海道から南は九州まで、日本全国33か国をカラクリ城を探しながら旅することになる。それぞれの国にはお国がらにあった名所や見どころがたくさん用意されていて、プレイヤーをあきさせない。右の写真は、そのほんの一部。見ているだけでワクワクしてくるね。

安芸の宮島



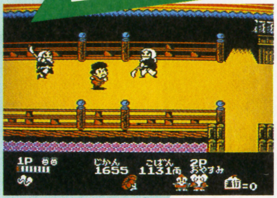
➡修学旅行の名所にもなっている宮島。海に浮かぶ赤いとりいが印象的だね。

金比羅さま



➡香川県にある神社。山の上にあるために、参拝するためには長い階段を登らなくてはいけない。ゲームでも、この階段はきつい！

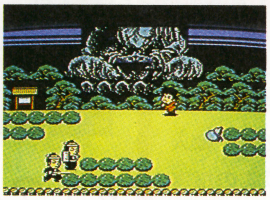
五条大橋



⬆京の五条の橋の上〜♬　なんと、弁慶が２人も現れた。とっても強そうだけど大丈夫かな？

鎌倉の大仏

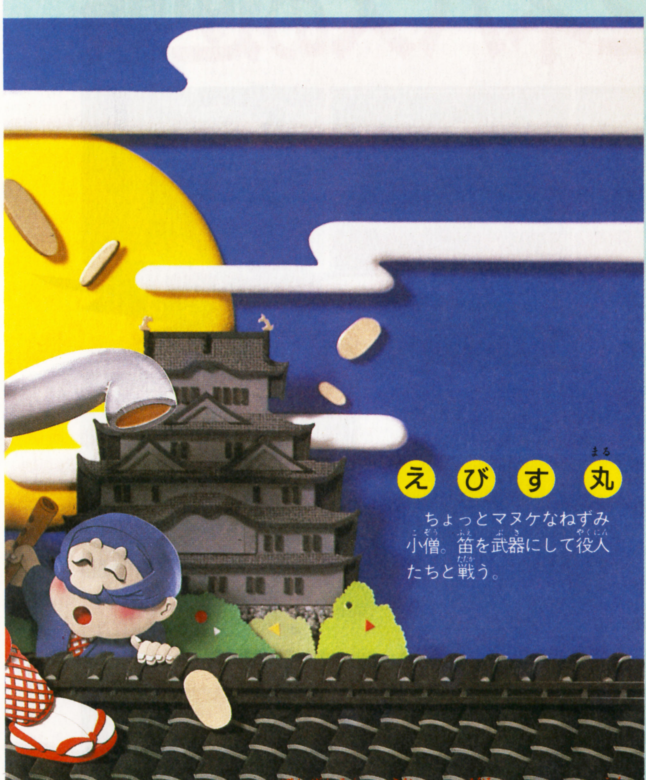
⬇伊豆から東へ進んでいくと、大仏さまが登場。そう、鎌倉は長谷の大仏さまだね。



浅草、雷門



⬆ついに、お江戸、浅草の雷門までやって来た。でも、今度の旅はまだまだ先があるらしい。



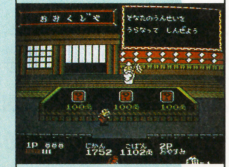
えびす丸

ちょっとマヌケなねずみ小僧。笛を武器にして役人たちと戦う。

ビをくんだ。日本全国、北から南まで33か国をめぐる大冒険。はたして、カラクリ城はどこにあるのだろうか？

楽しいイベントが盛りだくさん

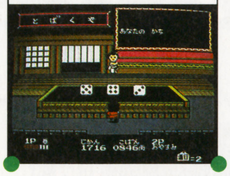
おみくじ屋



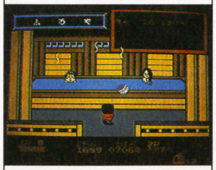
100両払って、運勢を占ってもらおう。大吉が出ると、空から小判が降ってくる。それを集めれば、あっという間に大金持ちだ。

とばく屋

おなじみ、とばく屋。今回はサイコロを３つふって、目の合計が10より大きいか小さいかを当てるんだ。つぼふりのお姉さんが色っぽい。



ふろ屋



男湯と女湯があって、男湯に入ると体力を回復できる。女湯に入ると、反対におけをぶつけられてダメージを受ける。でも、ムフフ……。

こなみ屋

コナミのゲームカセット、『けっきょく南極大冒険』や『月風魔伝』を売っている。買うと、敵がコナミのゲームキャラに変身する。



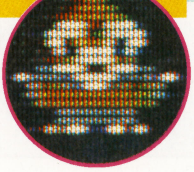
ニューアイテム続々登場

これ象くん



これを持っていると、３Ｄ迷路で出口まで連れて行ってもらうことができる。

やじるし君



これ象くんに似たアイテム。出口の方向を矢印で指示してくれる。

サービスチャン



ゴエモンの身がわりになってくれる人形。つまり、早い話が１ＵＰ。

うんち



これをとるとパワーダウンしてしまう。絶対にとりたくないアイテムだ。



R カセット
東芝EMI
バックアップ
¥5,900
1月下旬発売

1年間の沈黙を破り、生体メカ・ゾイドたちのおたけびが、さらにグレードアップしたRPGの中にこだまする!!

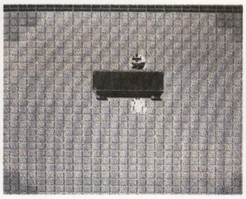
緊急指令!!バレシアを調査せよ

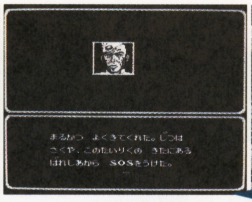
ZOIDS Z ゼネバスの逆襲

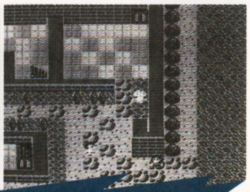
皇帝ゼネバスは生きていた

地球から6万光年の彼方に位置するゾイド星。共和国軍と帝国軍の2大勢力が激しくぶつかりあい、戦火の絶えない星であった。両国の指導者、ヘリック大統領とゼネバス皇帝は、実の兄弟ながら両国の戦争を指揮する立場にあった。ZAC（ゾイド暦）2038年、共和国軍はウルトラザウルスを完成し、帝国軍を撃破。だが、倒れたかに見えたゼネバスは、3年の月日を経て軍備を充実させ、共和国に攻めこもうとしていた…。







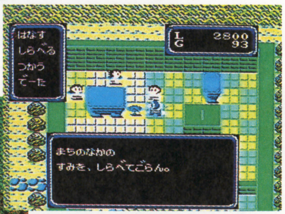


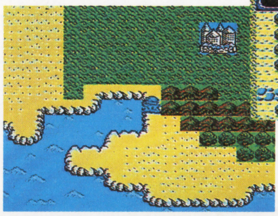
そして今ZAC2041年…

新たな戦いが始まる

ある夜、軍港バレシアからのSOS信号をキャッチ。そして新たな戦いが幕を開けた。まずは小型ゾイド・アロザウラーに乗り、調査に向かう。前作はゾイド自体を操つるRPGであったが、今回は人間が主人公。そしてさらに強いゾイドに乗りかえ、歩みを進めていくのだ。最終的には、共和国最強ゾイド・マッドサンダーが登場するぞ。

➡街に入ると、人々の姿が。情報を集めよう。

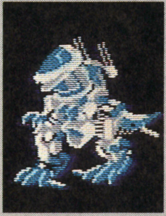




⬅マップ上ではゾイドに乗りこみ、移動する。

共和国ZOIDS生体メカ

アロザウラー



OFFENCE	800
DEFENCE	600
LENGTH	13.7m
HEIGHT	10.8m
WEIGHT	62t
SPEED	170km/h

プレイヤーが最初に乗りこむゾイド。旧帝国首都跡に行くころには、ビームライフルとキャノン砲は装備しておきたい。LIFE 600。

プテラス



OFFENCE	350
DEFENCE	300
LENGTH	10.3m
HEIGHT	8.2m
WEIGHT	21.6t
SPEED	M 2

空を飛び、偵察することができるゾイド。ウラニスクで、ある部屋のすみを「しらべる」と見つけることができる。LIFE 300。

グスタフ



OFFENCE	0
DEFENCE	0
LENGTH	14.76m
HEIGHT	9.36m
WEIGHT	68t
SPEED	50km/h

輸送用ゾイドで戦闘はできない。これがあると、アイテムを持てる数が2倍になる。海や川に入るためには、これが必要だ。

ゾイドゴジュラス



OFFENCE	3500
DEFENCE	2800
LENGTH	26m
HEIGHT	21m
WEIGHT	230t
SPEED	75km/h

アロザウラーの次に乗りこむことになる大型ゾイド。攻撃力・防御力ともに強くて頼りになる。でも、パワーアップは忘れずに。LIFE 2800。

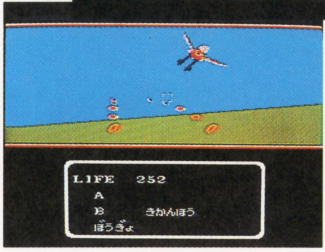
イラスト／横山宏

3Dバトルで敵ZOIDSを倒せ

バトルシーンは前作でもおなじみの3Dタイプ。360°スクリーンを回転させて敵を確認、前後左右に動き回る敵に照準を合わせ、ＦＩＲＥ！　というわけだ。『2』ではレーダーがなくなったが、通常、1回のバトルに出現する敵は2体。敵を倒すと銀行にその分のお金がふりこまれていく。また、サラマンダーなどで空を飛んで偵察しているときは、新たに空中戦も楽しめるようになったんだ。

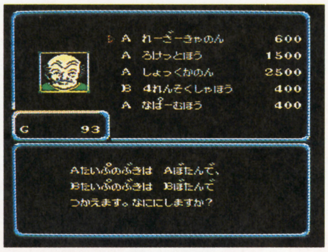


➡約40種類登場するゾイドたちが、しのぎをけずる。



⬅空中バトルは難度が高く、敵は1体しか出てこない。

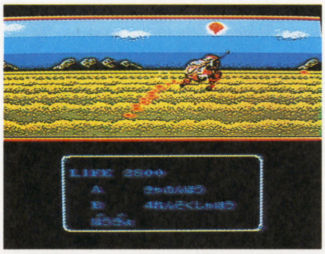
アイテムを買ってパワーアップ



➡攻撃アイテムは、Ⓐ Ⓑボタンで別々に使用する武器を選ぶ。

銀行から引き出したお金は、傷ついたゾイドの修理・補給、攻撃・防御に関するパワーアップアイテムの購入に使用する。ビームライフル、ナパーム弾などの攻撃用と、プロテクター、エネルギーカプセルなどの防御用など、38種ものアイテムが登場する。確実にパワーアップさせていかないと、帝国側の強力ゾイドは倒せないぞ。

また、ゾイドSHOPで仲間となる共和国ゾイドを買い、編隊を組んで進むこともできる。



⬅パワーアップすれば、かなり戦いが楽になるぞ。

ハイライトシーンをPICK UP!

★ギャンブル場があった

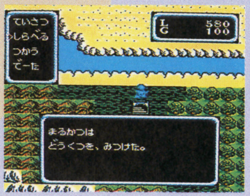
ゲームスタートの町から西に進むと2つの町がある。その1つ、ウラニスクには、ギャンブル場がある。ここでは、サイの目の大小を当てる賭けをする。負けるとアイテムを取られるが、勝てば重要な情報を得ることができる。



⬅賭けに勝てば、他では得られない情報も聞ける。

★地下通路を発見

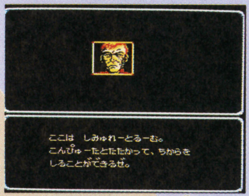
前作でのヤマ場となった帝国首都は、今も廃墟として残っていた。だが、山々に囲まれアロザウラーで到達する術がない、と悩んでいると、沼地の中に山々を抜ける地下通路を発見した。前作同様、「しらべる」コマンドが重要だぞ。



⬅沼地の中に、洞くつを発見した！

★シミュレートルームで腕だめし

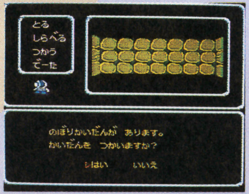
全体で40か所ほどある街や洞くつの中には、シミュレートルームがある場所もある。ここはコンピュータ相手にバトルシーンの練習をするところ。実戦のように敵を倒しても金は入らないが、経験値は増える。ＬＩＦＥは減らない。



⬅シミュレートルームで経験値がかせげる。

★なんと、3D迷路もあるぞ

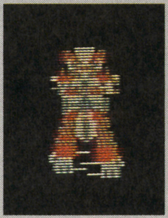
隠されたとりで、ミーバロスの近くの山を調べると、洞くつを見つけることができる。この中は3層構造の3D迷路だ。迷路内を冒険するには、あたりを明るくするサーチライトか赤外線スコープ、そしてマップがないと苦しい。



⬅マップをよく見て、ダンジョン内を進め。

帝国軍ZOIDS生体メカ

イグアン



OFFENCE	350
DEFENCE	260
LENGTH	10m
HEIGHT	8.2m
WEIGHT	23.6t
SPEED	200km/h

森林地帯に多く出現する。前作よりは、多少強い敵となった。砲弾の攻撃が激しく、照準にとらえづらい。一体倒して得る金は4G。

ヘルキャット



OFFENCE	350
DEFENCE	260
LENGTH	13.2m
HEIGHT	5m
WEIGHT	24t
SPEED	160km/h

ジャガータイプの中型ゾイドだ。前後左右にすばやく動き回るため、照準を合わせるのが難しい。一体倒して得る金は4G。

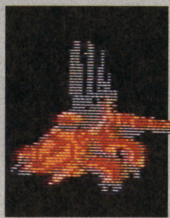
ブラックライモス



OFFENCE	1400
DEFENCE	1200
LENGTH	11.3m
HEIGHT	7.6m
WEIGHT	56t
SPEED	160km/h

動きは単調で、照準は合わせやすい。だが、一発でも砲弾をくらうと、300くらいのライフを減らされるので注意。一体倒して得る金は18G。

ディメトロドン



OFFENCE	1700
DEFENCE	1400
LENGTH	22.3m
HEIGHT	12.6m
WEIGHT	156t
SPEED	150km/h

旧帝国首都跡にひそみ、アロザウラーを待っている。1体で出現し、攻撃力・防御力ともに高く、序盤での強敵だ。一体倒して得る金は21G。



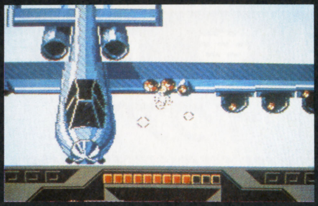
AIRWOLF T.M.

超音速攻撃へリ「エアーウルフ」、闘うために生まれてきた。

超人気TV番組「エアーウルフ」が、熱狂的なリクエストにお応えして、ついにファミコン化となったのだ。あの超音速攻撃へリで、鳥肌がたつようなシューティング・シーンを体験できるんだ。ストーリーは、ファンならもうおなじみ。例のS・ホークのもとに宿敵〔ビッグ・バッド〕から1通の脅迫状が届く。なんとホークの兄が捕えられてしまったというのだ。そして、24時間以内に爆発停止のコマンドを入力しなければ、兄も、そしてアメリカも核ミサイルで吹っ飛んでしまうというもの。まったく、アブナイ奴だ。すぐに〔神の谷〕から「エアーウルフ」を発進させよう。冬だというのに、胸が暑いぜ。



神の谷より、いざ進撃！



これぞリアルな3D画面！
狙いを定めて撃ち続けろ！



五大湖全域に群がる敵、また敵。
無敵ターボで切り抜けろ！

12/24 新発売

標準小売価格5,900円

ファミリー コンピュータ™用カセット

有限会社 九娯貿易
本　社／〒857-11佐世保市白岳町166-11
TEL(0956)33-0210(代) FAX(0956)33-0299
東京支店／東京都目黒区東山2-6-14
TEL(03)792-1041(代) FAX(03)792-1296

HOW TO WIN

最新ゲーム徹底攻略

最新の人気ゲームを徹底的に攻略し、キミたちがプレイする時のお役に立つのがこのコーナー。ゲームならジャンルを問わずすべておまかせ。よーく読んでね。



グラディウスII……………26
ファンタジーゾーンII……………34
ロックマン2……………38
忍者龍剣伝……………102
キング オブ キングス………104

SV Series 1

エイリアンシンドローム

リッキ&マリー

宇宙暦2089年。地球を離れたＳＣが異星人に襲われ、人類がスペースシップに閉じこめられた。運よくのがれたリッキーとマリーは、仲間を救出するための戦いに出た。

Visual Work : Takeshi Okazaki

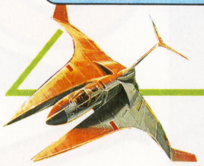


ステージマップ大公開

グラディウスII

コナミ
¥5,900
12月16日発売

いよいよ発売される『グラディウスII』。今回はステージ3までの必勝法を、バッチリ紹介するぞ！



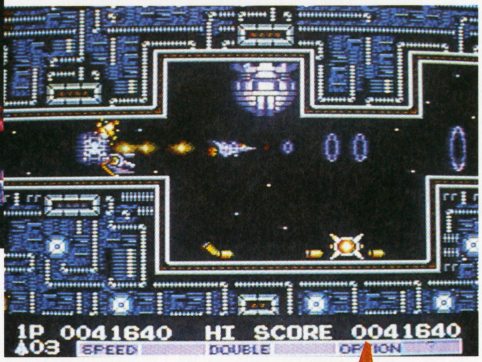
FC版『グラディウスII』の魅力を再確認してみよう

FC版では3作目にあたる、このグラディウスII』は、いままで以上にシステムがパワーアップされている。なんといってもこのゲームの最大の魅力は、スムーズな上下スクロールだろう。特に、ステージ1のループがすごい。アーケード版に限りなく近づいている。また、ボスキャラの見事な動き。BGMのノリの良さ。パワーアップもアーケード版にかなり忠実なものになっているうえ、パワーアップ時のヴォイスも、ちゃんと聴ける。ハードの限界を越えた出来映えなのだ。

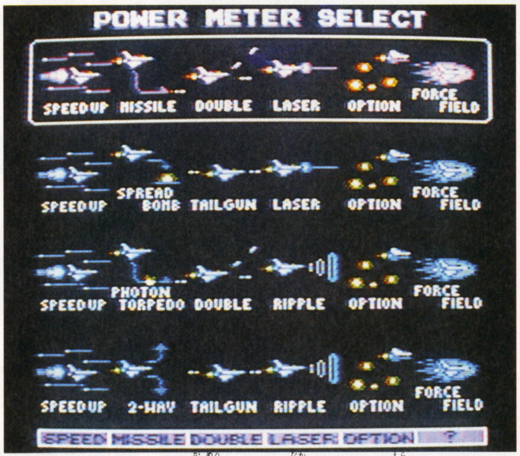


⬆あの、『グラディウスII』最大の見せ場、水晶のステージも、チラつきのほとんどない美しい画面で見ることができるのだ。パリン、パリンという、効果音も、もちろん入っているぞ。

⬇ステージ6、敵基地の内部だ。敵の激しい攻撃、天井や地面に激突しないようにビックバイパーを操作するあのスリル。前作『沙羅曼蛇』、前々作『グラディウス』を、はるかに越えた出来映えなのだ。



有効なパワーアップが勝負の決め手になるぞ



⬆パワーアップセレクト画面。　この中からひとつ選ぶ

このゲームでは、プレイヤーのパワーアップの状態によって、敵の耐久力、攻撃の激しさなどが以下のように4段階に変化する。プレイの参考にしてほしい。

※難易度0は、レーザー系の武器か、ビーム、ダブル、リップルのいずれかを装備している状態で、オプションがひとつ以下の時。スタート、またはリスタート時の、一番カンタンな状態だ。

難易度1は、オプションひとつ以下で、ミサイルかレーザーを装備している状態。

難易度2は、オプションが2つ以上で、難易度0と同じく、レーザーもミサイルも装備していない状態。



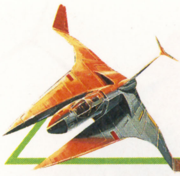
難易度3は、オプションが2つ以上でなおかつレーザーかミサイルを装備しているとき。フルパワーアップしたときには、この最高に難しい状態になるのだ。

なお、敵の耐久力は、一定のものの方が多いが、ボス敵などは、難易度0と難易度3で、3倍以上の差があるものもいるという。ちょっとした注意で、難易度も結構変わる。途中でやられたときには、ミサイルやレーザーより、リップルやオプションのほうがいいこともあるのだ。

■パワーアップセレクト

1	スピードアップ	ミサイル	ダブル	レーザー	オプション	フォースフィールド
2	スピードアップ	スプレッドボム	テイルガン	レーザー	オプション	フォースフィールド
3	スピードアップ	フォトントゥーピドゥ	ダブル	リップルレーザー	オプション	フォースフィールド
4	スピードアップ	2-WAYミサイル	テイルガン	リップルレーザー	オプション	フォースフィールド

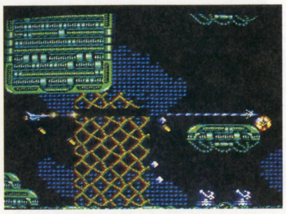
※**難易度**：敵の強さのこと。このゲームでは、プレイヤーがパワーアップすればするほど、敵が強くなり、クリアが難しくなっていくのだ。



パワーアップセレクトで、戦い方も選択できる！

SELECT1

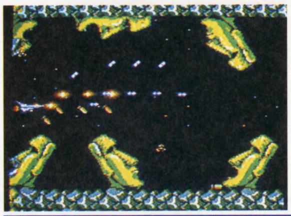
ノーマルミサイルと、ダブル、そしてレーザーの組み合わせ。初代『グラディウス』と同じ、いちばんオーソドックスなセレクトと言えるだろう。とりたてて有効なステージがあるわけでもないし、全然ダメなステージがあるわけでもない。どのステージでもそれなりの戦いができる。とりあえず無難なセレクトとも言えるかもしれない。まあ、初代『グラディウス』に思いきりハマってしまい、このパワーアップのパターン以外には対応できないという人には、ちょうどいいかも知れない。



➡ミサイルで地面の敵を破壊せよ！



➡ダブルを使えば、天井の敵をカンタンに掃討できる。

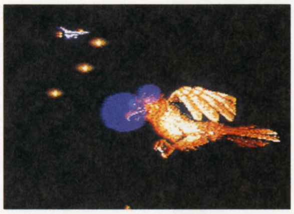


⬅地面側のモアイはミサイルで、天井はダブルで攻撃。

スピードアップ
ミサイル
ダブル
レーザー
オプション
フォースフィールド

SELECT2

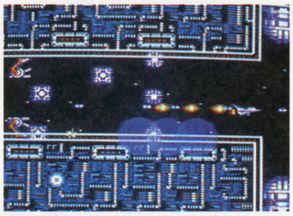
絶大な破壊力を誇るスプレッドボム、前後に弾を撃てるテイルガン、そしてレーザーの組み合わせ。スプレッドボムは、地上の敵はもちろん、空中の敵にも、そして狭い場所ではバリアの代わりとしても使えるというお得なパワーアップ。なにせ、ボス敵にも使えてしまうのだ。ただし、ステージ2の前半部分などの、狭くて入り組んだ場所では、敵に届く前に爆発してしまい、結局役に立たないこともある。でもまあ基地ステージではテイルガンも使えるし、初心者向きのセレクトと言えるだろう。



➡スプレッドボムは、ボス相手でも有効だ。



➡バリアのような使い方もできるぞ。

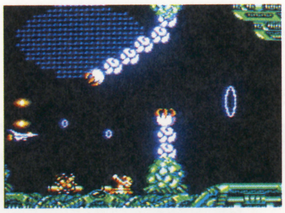


⬅テイルガンは、後ろの敵でもOKだ。

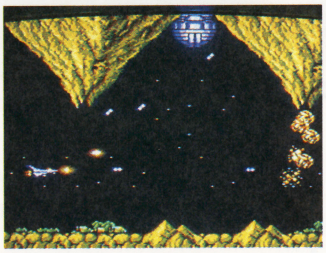
スピードアップ
スプレッドボム
テイルガン
レーザー
オプション
フォースフィールド

SELECT3

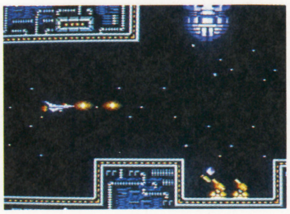
敵を貫通して突き進むフォトントゥーピドゥ、ダブル、そして広範囲の敵を掃討できるリップルレーザーの組み合わせ。フォトントゥーピドゥは、地上の敵が相手のときには、絶大な破壊力を示すが、空中戦では、いまひとつ役に立ってくれない。だが、リップルレーザーの破壊力で空中戦をのりきることができるなら、なかなか有効なのでは。ただし、リップルレーザーは、連射しないといけない。連射スティックを持っているか、自分の連射能力に自信のある人以外には使えないかも知れない。



➡リップルレーザーは、連射しなきゃならないぞ！



➡ダブルを使って天井を攻撃するんだ！

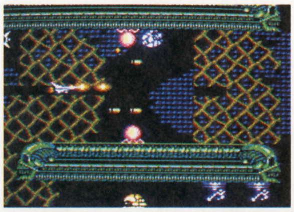


⬅敵基地内でも、ダブルは有効だ。

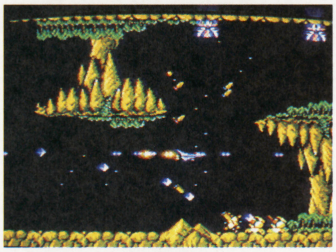
スピードアップ
フォトントゥーピドゥ
ダブル
リップルレーザー
オプション
フォースフィールド

SELECT4

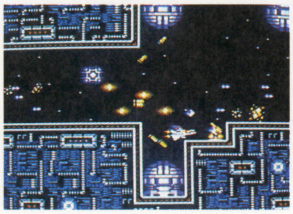
上下にミサイルが飛ぶ2WAYミサイル、テイルガン、そしてリップルレーザーの組み合わせ。2WAYミサイルとテイルガンを装備すると、上下左右のすべての方向に攻撃できるという、すばらしいパターンになる。だが、いかんせん攻撃力が分散されてしまい、結局どっちつかずになってしまうのだ。特に、2WAYミサイルは、ほかのミサイルのような特徴もなく、ただ上下に発射されるというだけ。うまく狙わなければ意味がない。どちらかというと上級者向けの選択と言うべきだろう。



➡2―WAYミサイルは、上下の敵を攻撃できる。



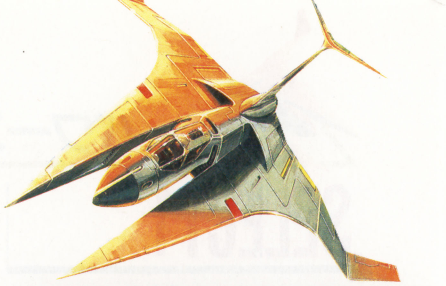
➡上下を一度に攻撃するに最適だ。

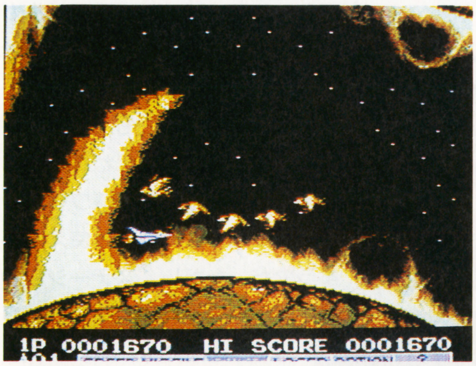


⬅前後左右のすべての方向に攻撃できるぞ！

スピードアップ
2-WAYミサイル
テイルガン
リップルレーザー
オプション
フォースフィールド

STAGE 1 人工太陽





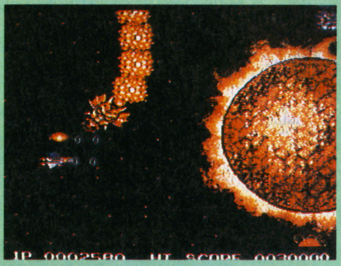
巨大な火竜、吹き上げるプロミネンス、そしてボス敵、火の鳥のステージだ。ゲームの導入部分は、シリーズ通して同じようなパターンだから、とまどうことはないだろう。上下1画面、ふつうの横スクロールだ。その後、前半部分はアーケード版とほぼ同じ。上下が2画面分あり、さらにループするなかを、人工太陽から顔を出す火竜を叩きながら進むのだ。そして後版部分は、上下は1画面で、ループはしなくなる。だが、まるで『沙羅曼蛇』のようなプロミネンスがキミを襲うのだ。

START



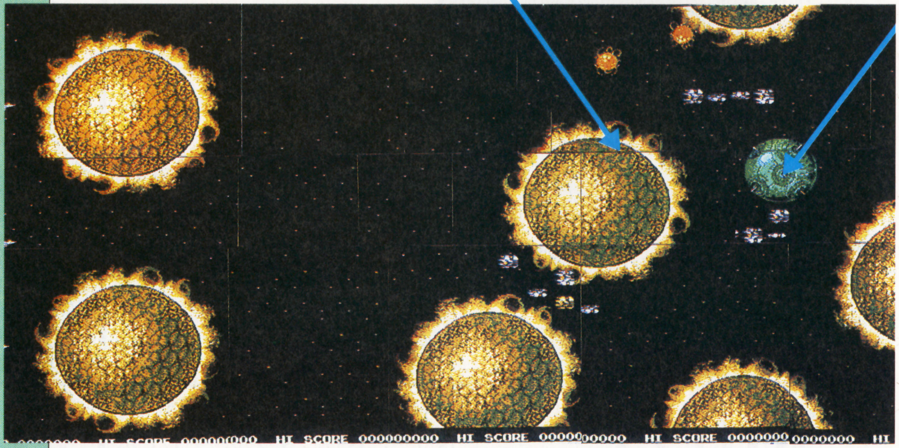
★ファイアプラネット
人工太陽から出現するので、なるべく太陽には近寄らない方がいい。破壊はカンタンだ。

火竜でパワーアップ！

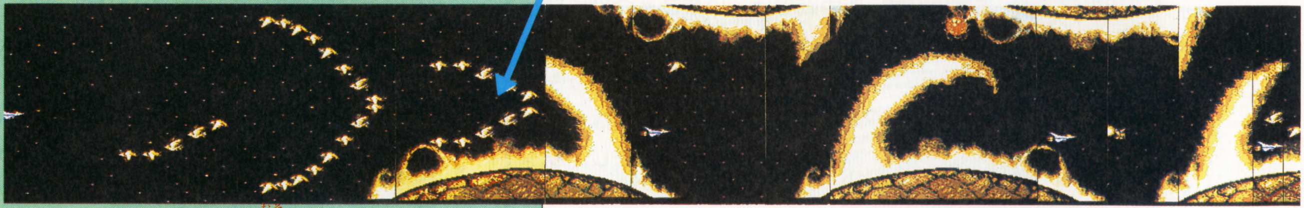


⬅巨大な火竜が、人工太陽から頭を出している。素直に叩くか、パワーアップカプセルを稼ぐか…。

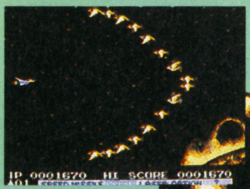
人工太陽から出現する火竜。倒すとパワーアップカプセルを置いていく。パワーアップしそこねた時は、硬いからと言って逃げ回るよりも、倒して稼いだ方がいい。ただし、後ろから上下に向かってくる火竜には、注意したほうがいい。回りこまれる。



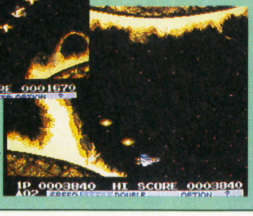
★フェニックス
編隊を組んでいる小さい鳥と、弾を当てると巨大化する大きい鳥がいる。どちらも全滅させるとパワーアップカプセルを置いていく。



巨大なプロミネンスが襲う！



⬅小さいほうのフェニックスの2編隊飛行だ。



➡プロミネンスはうまく避けなければならない。

『沙羅曼蛇』で、さんざん泣かされたプロミネンスだが、今回は、結構楽にクリアできる。なにせ、プロミネンスの出現する場所が特定しやすい。対処までに時間の余裕があるのだ。

★プロミネンス
基本的に4回吹き上げると止まるのだが、例外的に画面から消えるまで吹き上げ続けるものもある。



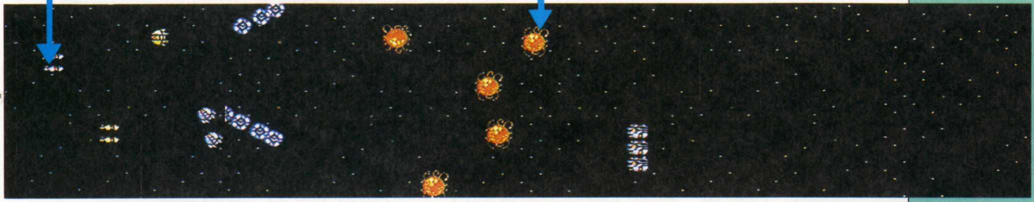
ゲーム導入部分

ゲームの導入部分。編隊を全滅させてパワーアップカプセルを拾い、本格的な攻撃が始まるまでに、ある程度までのパワーアップができる。だいたい人工太陽までに、パワーアップカプセルをすべて拾えば、スピードアップ×2、ミサイル、レーザー、オプション×1くらいにはなるはずだ。

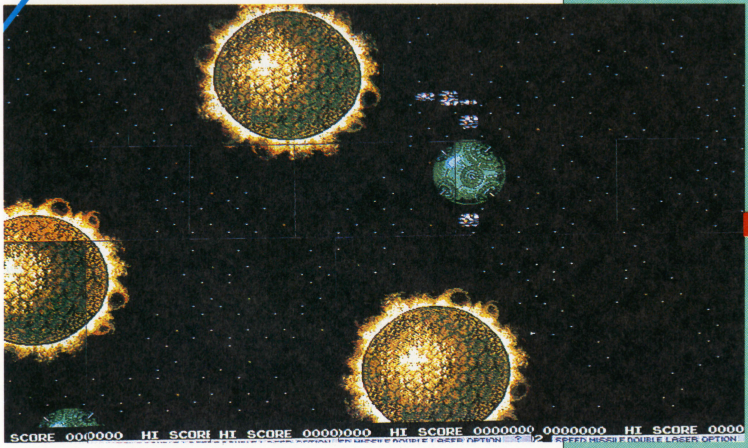
上下の端にいるときに、画面が斜めに流れるようになったら、人工太陽部分の始まり。気を引き締めてかかろう。

★赤い機体&ザルクの編隊を倒せ
まずは当然のことながら、敵編隊、そして赤い機体の敵を倒して、パワーアップカプセルを集めよう。

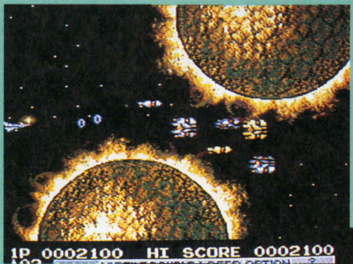
★ファイアプラネット
ビックバイパーが近づくと動き出す。静止状態だと堅いけど、動きだしたら一発で倒せるのだ。



★人工惑星
結構早いタイミングで、編隊を吐き出す。破壊は不可能なので、なるべくなら近寄らない方がいいだろう。



上下ループの人工太陽



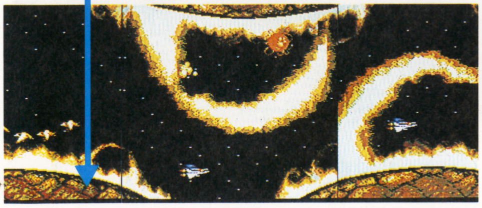
⬆人工太陽のすき間を抜って、敵を破壊する。



➡人工惑星から出現する敵編隊。さっさと逃げてしまおう。

上下のスクロールに惑わされていると、うっかり敵や人工太陽にぶつかってしまうことがよくある。特に、画面の上下目一杯のところに自機を持って行っているときには、十分注意が必要だ。なお、敵を放出する人工惑星は、破壊が不可能だ。敵の放出タイミングが短いので、なるべく近寄らない方がいいだろう。

★プロミネンス
太陽の表面が、画面に隠れる所、左右両端から吹き上げる。『沙羅曼蛇』と同じパターンで避けることができる。



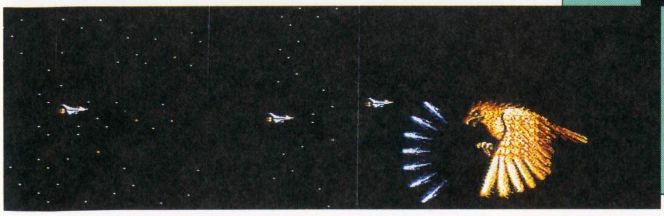
Boss 火の鳥は楽勝でクリアできるぞ！

➡バサバサ！という動きがとてもすごい、火の鳥の勇姿だ。



とにかく動きがすごいこの"火の鳥"。「バサバサバサ」と、かなりのスピードで羽をはばたかせるのだ。ただし、実際のプレイにはそんな動きなどは、まったく関係ない。口から吐き出す、赤い炎は3方向に、青い炎は放射状に規則正しく飛んでくる。足を開いたときに吐くので、注意して見ていれば、意外にカンタンに避けることができるのだ。コイツの弱点は頭。ミサイルやレーザーを、バンバンぶち当ててやれば、楽勝だ。たとえパワーアップがホトンドなくても、炎さえうまく避けれれば、なんとか倒せるはずだぞ。

★パワーアップカプセル
ボスと戦う前に、パワーアップカプセルを稼ぐチャンスがある。これでボスとの戦いも楽になるはず。



➡頭めがけて連射。炎を吐いたらすぐ逃げる。楽勝だね。



STAGE2 ギーガ





⬅強制スクロールする地点。スグ後ろに敵、前後はVRAM。微妙なコントローラさばきが要求される。



➡デスハンドのダブル攻撃。こうなったら復帰はかなり難しい。うまく抜けることができるかな？

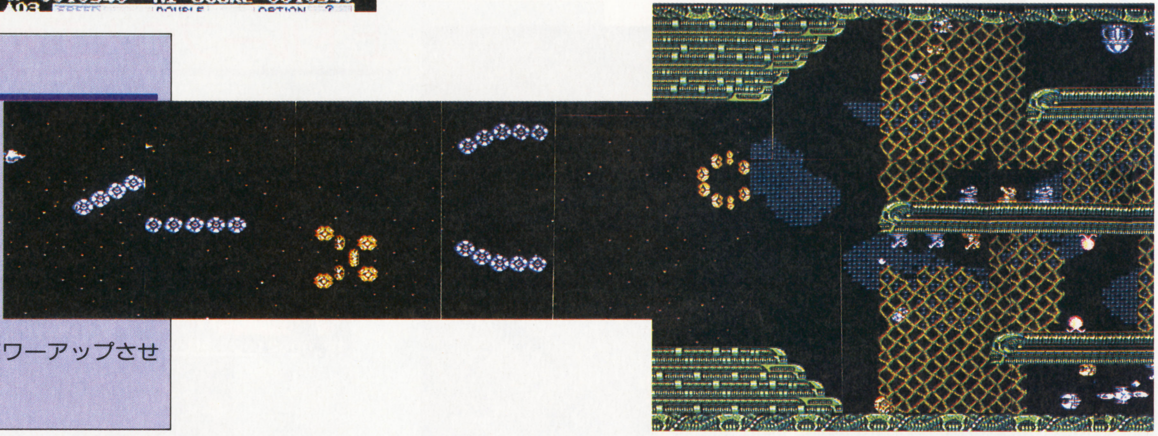
網の目のようなVRAM、デスハンド、そしてエイリアンのステージ。このステージは、アーケード版に似てはいるが、かなり趣の違った感じになっている。上下2画面のVRAM部分は、カベや、VRAMの状態や、敵の攻撃などのおかげで、アーケード版よりも、さらにシビアな操作が要求される。

だが、ずらりと並んだデスハンドのエリア、ぞろぞろ出現するエイリアンのエリアは、意外と楽。なお、アーケード版のボスだった敵の後ろに、もう1匹ボスがいる。気を抜かないように。

導入部分

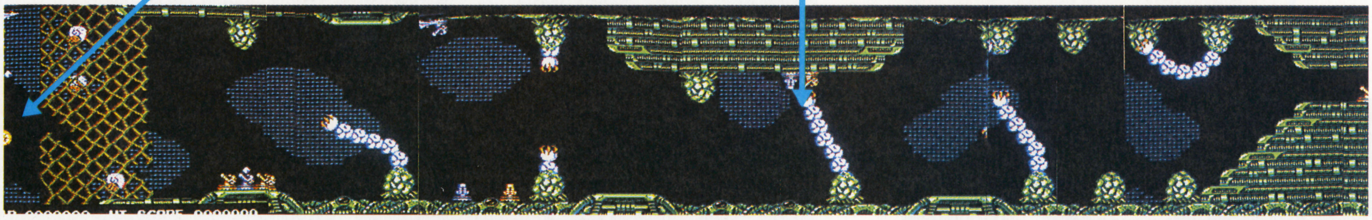
ステージ1をノーミスでクリアすると、この部分でもうフルパワーアップできるはず。ステージ1でやられた人も、ここでミサイルとオプション、そしてレーザーくらいまではパワーアップさせておきたい。

START



★強制スクロールに注意
このエリアの頭で、上下に強制的にスクロールされる。注意していないと、壁にぶつけてしまうのだ。

★デスハンド
自機めがけて触手を動かす。弾を当てるといったん縮んで、ふたたび伸びる。縮み切ったところで根元を攻撃することによって破壊が可能。



ビッグアイ



⬅目を開いた瞬間を狙って、即座に連射しよう！

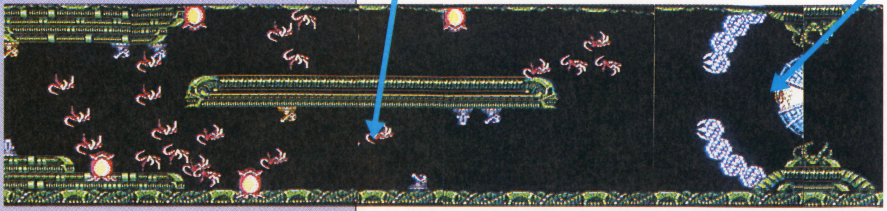


➡この状態では、絶対にダメージを与えられない。

アーケード版ではこのステージのボスだった。飛ばしてくる岩は、アーケード版のように画面を埋め尽くさないので、気楽に倒せるはずだ。

Boss

★エイリアン
耐久力はないが、ぞろぞろ出現するので、タマゴのうちに破壊しないと、画面中埋め尽くされてしまうのだ。



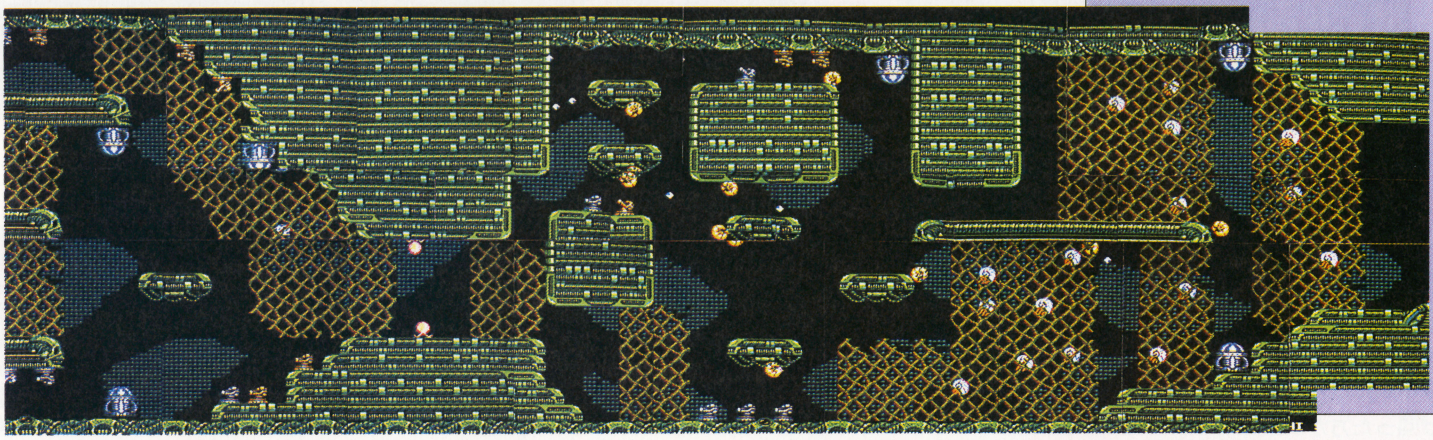
VRAMを破壊しながら進め！



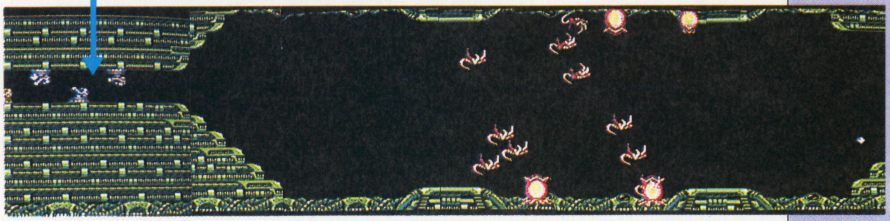
⬅ＶＲＡＭを破壊して、どんどん進もう。

➡ロームは破壊しないとかなりツライぞ。

このエリアでは、ＶＲＡＭを破壊して、通路をつくりながら進むので、当然の事ながら操作する余裕があまりない。敵の姿を見かけたら、できる限りつぶしておかないと、弾のおかげでさらに操作する余地がなくなる。ほんの一瞬の迷い、ちょっとした操作ミスは即座に命とりになるのだ。特に中盤のアロリストは、とにかく弾をばらまいてくれるので、なるべく早めに叩いておく必要がある。また、上下１画面のノーマルスクロールに戻る地点では、強制的に画面が中央にむけてスクロールする。画面の中央付近にいない限り、敵の攻撃を避けながら、ＶＲＡＭのすき間を抜って、うまく自機を画面中央まで移動させなければならなくなる。とにかくキツイエリアだ。



★操作に注意！
上下が極端に狭まっている。まずゼノフォンを破壊する。もし敵が弾を発射した後なら壁から離れて避けろ。



触手&エイリアン

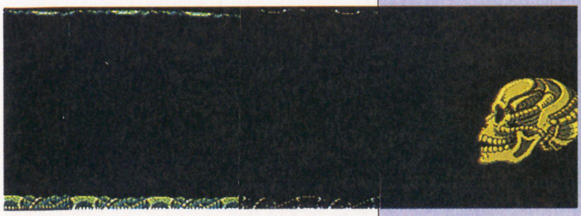
撃ち続けると縮むデスハンドは、土台の数だけ出現するわけではない。ただし、どこから顔を出すかがつかみにくいのだ。エイリアンは、出現する前にタマゴを破壊してしまえば、楽に進めるはずだ。



⬇エイリアンは、タマゴのうちに始末したい。

⬆デスハンドの触手は、連射で縮めよう。

★操作に注意！
１匹目を倒したからといって油断していると、悲惨な目に会うぞ。



Boss 『沙羅曼蛇』のギーガが、復活！



⬆ギーガは口が弱点だ。中開きになったところを連射！

⬇太いレーザーを吐く。タイミングを見てうまく避けろ！

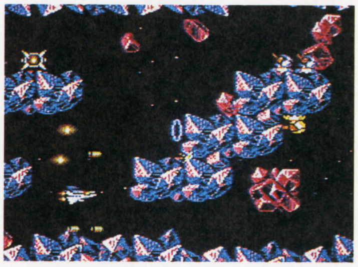


ステージの名前についているだけあって、このステージのボスはコイツ。ＦＣ版の「沙羅曼蛇」の骨の面で登場した、ギーガなのだ。口を大きく開けたら、レーザー攻撃の合図。すぐに回避行動に移ろう。動きは単純なので、意外に楽に倒せるはずだ。

STAGE3 逆火山&水晶



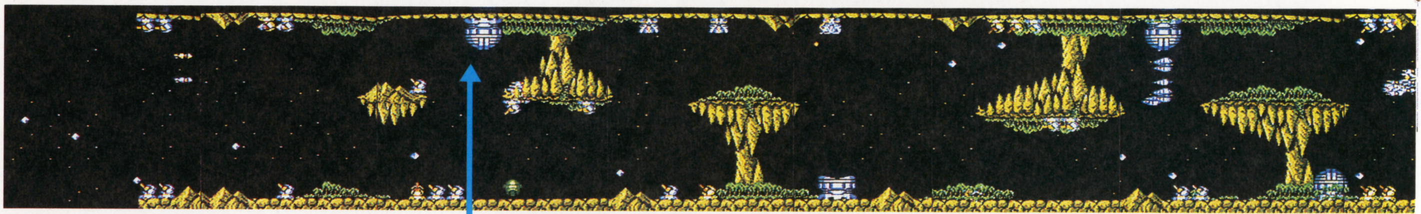
⬆なつかしの火山。火口に撃ちこめ！



⬆水晶のエリアだ。



アーケード版の3・4ステージ。毎度変わらぬ火山のステージ、そして『グラディウスII』最大の見せ場である水晶のステージだ。このステージには、上下のスクロールはまったくない。スクロールの動きに惑わされることもなく、目の前の敵を相手に、精神を集中して戦うことができるのだ。ちなみに、アーケード版では、逆火山が4、水晶が3ステージ目だったよね。

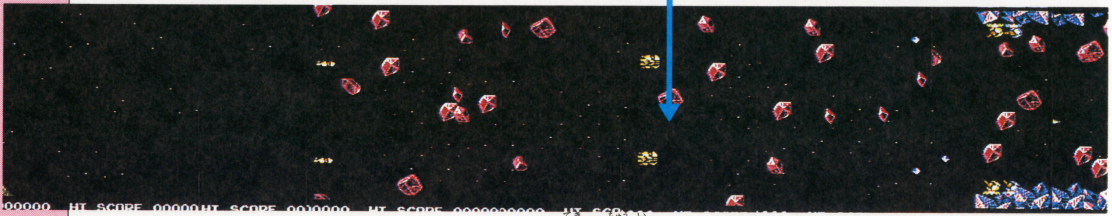


★敵の攻撃に注意！
自機の操作はもちろん、敵の攻撃にも注意しないといけないのだ。

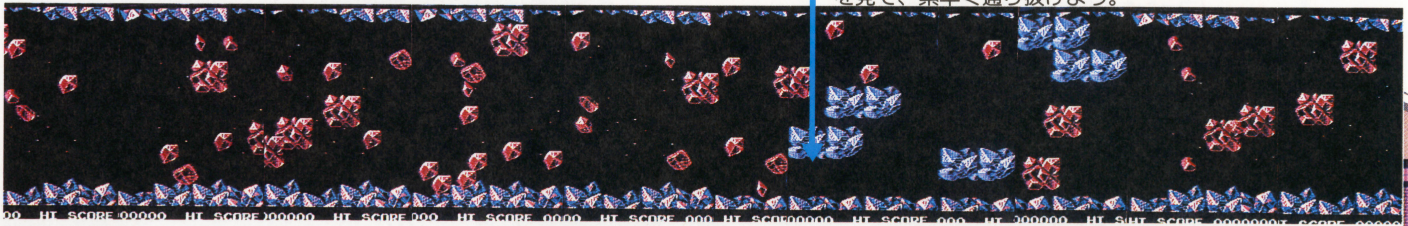
★操作に注意！
水晶は、基本的に慣性の法則にのっとって動いているぞ。

水晶エリア

パワーアップがフルに近ければ、縦横無尽に撃ちまくればいい。だが、一度やられてしまったら、破壊するのはどうしても邪魔な水晶だけにして、なるべく逃げ回った方がいいだろう。



★敵に注意！
上下に動く岩。水晶の動きと岩の動きを見て、素早く通り抜けよう。



ステージ4以降の紹介

STAGE4 モアイ

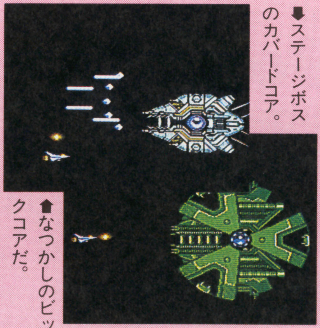


⬆ビッグモアイ。口の中が弱点だ。

⬆これがモアイの群れだ。

とにかくモアイ。普通のモアイ、起きあがるモアイ、振り向くモアイ、ジャンプするモアイ、そしてでっかいモアイ。さらにはちっちゃなモアイまで。見事なくらいにモアイづくし。上下に少しだけスクロールするけれど、そんなに難しいステージじゃない。

STAGE5 Boss



⬆ステージボスのカバードコア。

⬆なつかしのビッグコアだ。

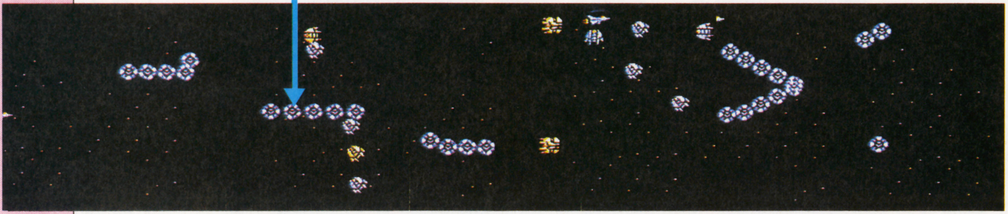
『グラディウス』のビック・コア、『沙羅曼蛇』のゴーレム、テトランなど、歴代のボス達が集まっている。中には攻撃方法をちょっと変更してしまったボスもいるが、攻撃パターンはほとんど同じなので、戦ったことのある人なら、カンタンにクリアできるはずだ。

導入部

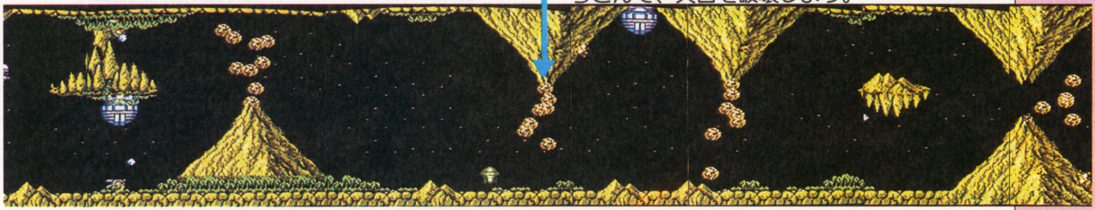
毎度毎度、パワーアップカプセルを置いて行く敵の多い導入部分。さすがに、ここでちゃんとパワーアップして置かないと、かなりツライ戦いになる。

★パワーアップカプセル
とにかく敵編隊を全滅させて、パワーアップしよう。

START



★逆火山
見かけたら、とにかく弾をぶちこんで、火口を破壊しよう。

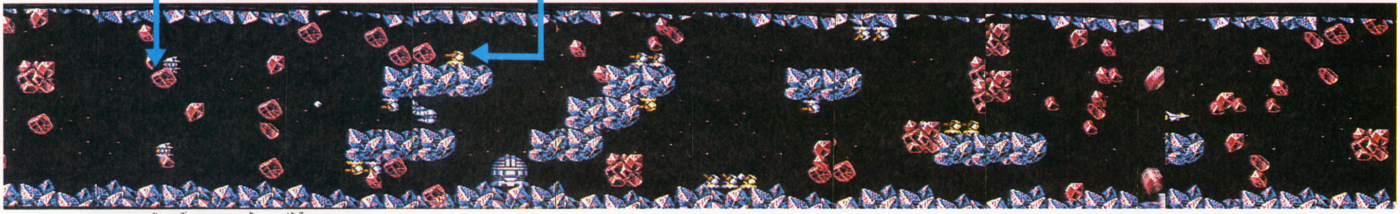


逆火山エリア

天井と地面に激突しないように注意しながら進もう。このエリアでは、ダブルがあれば、かなり楽に進めるはずだ。逆火山を見かけたら、とにかく火口めがけて連射して、爆発を止めてしまわないと、後ろから直撃をくらうぞ。

★敵に注意！
この敵は、倒すとパワーアップを置いていく。

★操作に注意！
この岩は破壊できない。うまくすり抜ける必要があるのだ。

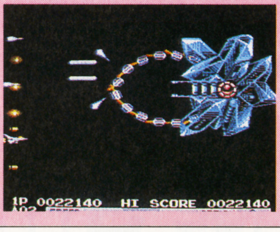


★最後まで気を緩めるな！
後ろからいきなり水晶にKOされることもある。注意しよう。



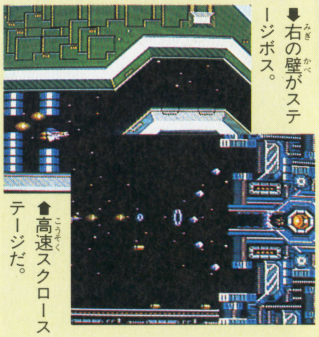
Boss クリスタルコア

触手を振りながら上下に移動、中央のレーザー発射口からレーザーを、触手の先から青い炎を発射する。別段、無理に攻めることはない。敵の動き、特に触手の方向を見ながら、地道に攻撃した方がいだろう。



⬅ステージボス、クリスタルコアだ。

STAGE6 敵基地


⬇右の壁がステージボス。

⬆高速スクロースステージだ。

かなり凶悪な作りの基地だ。壁が狭いうえに、自機の後方からも、続ぞく敵が出現する。また、上下のスクロールのある、高速スクロールのシーンは、反射神経と判断力が要求される。このステージをクリアすると、最後のステージだ。

STAGE7 ゴーファー

ラストステージ。有機的なイメージで、とても不気味だ。このステージの最後にいる、ゴーファーを倒すことが、この『グラディウスII』の最終目的となるわけだ。キミはここまで来れるかな？

Writer's Note

グラフィックも音もいいし、なかなか楽しめそうなゲーム。ただ、ステージ1の上下にループってのはヤメてほしい。臨場感はあふれてていいのだが、マップつなぐのが大変だったんだぞお〜！　たく、おかげで上下が5ブロック近く足りないではないか。……あっ、そういう問題じゃない!?　（マッピー）

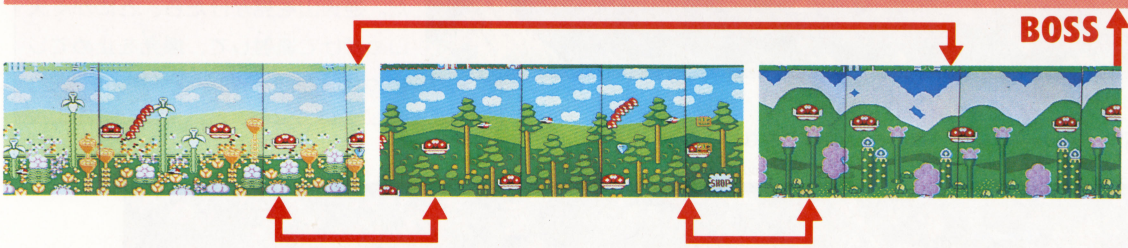
ファンタジーゾーンII

徹底攻略をめざせ!

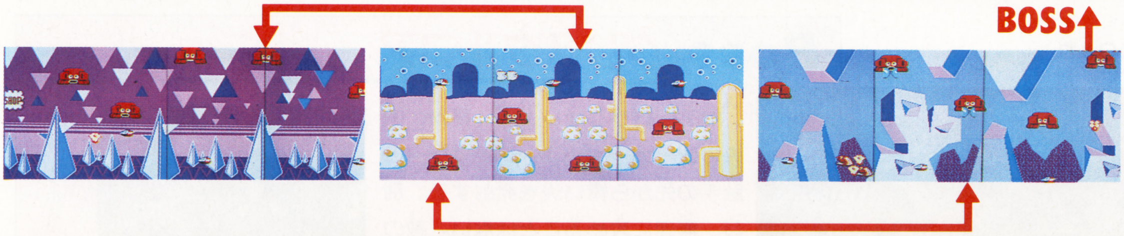
1ステージが、3〜5のシーンに分れ、それがワープゾーンでつながっているという、複雑なマップを持った『ファンタジーゾーンII』。みんな迷子になったりするんじゃないかな? そこで、今回は、全マップを公開しておまおう。

R カセット
サン電子
¥5,500
12月20日発売

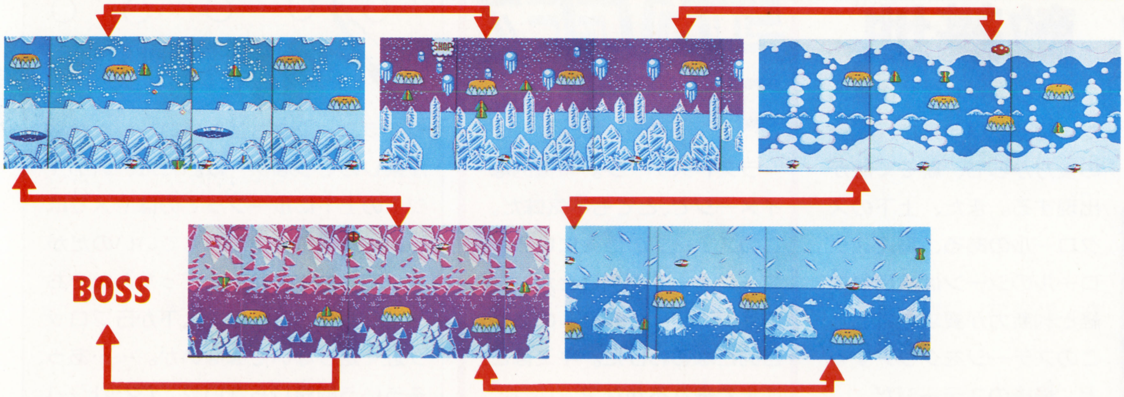
STAGE 1 PASTARIA(パスタリア)



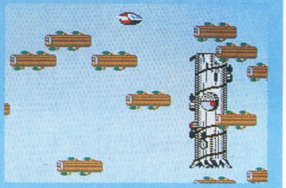
STAGE 2 SARCAND(サルカンド)



STAGE 3 HIYARIKA(ヒヤリカ)

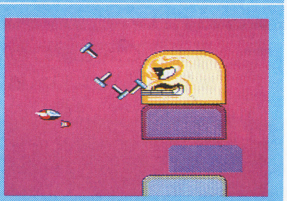


BOSS



ウッドポール

このシーンに着いたら、すかさず画面の右上に出ていよう。木をよける手間が少なくてすむ。



ハンマルダ

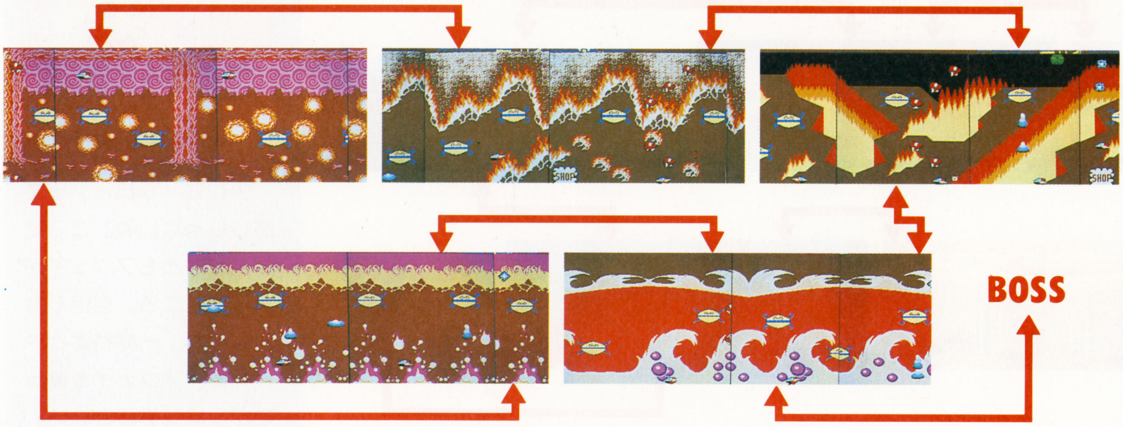
ハンマーが飛んでこない場所にもぐりこんで、敵のそばで連射! ボムの併用も忘れずに。



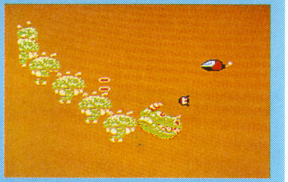
アイスバーン

最初に、下にギリギリまで引きよせておいて、上を通過しながらボムを落すようにしよう。

STAGE 4 BOWBOW(ボウボウ)



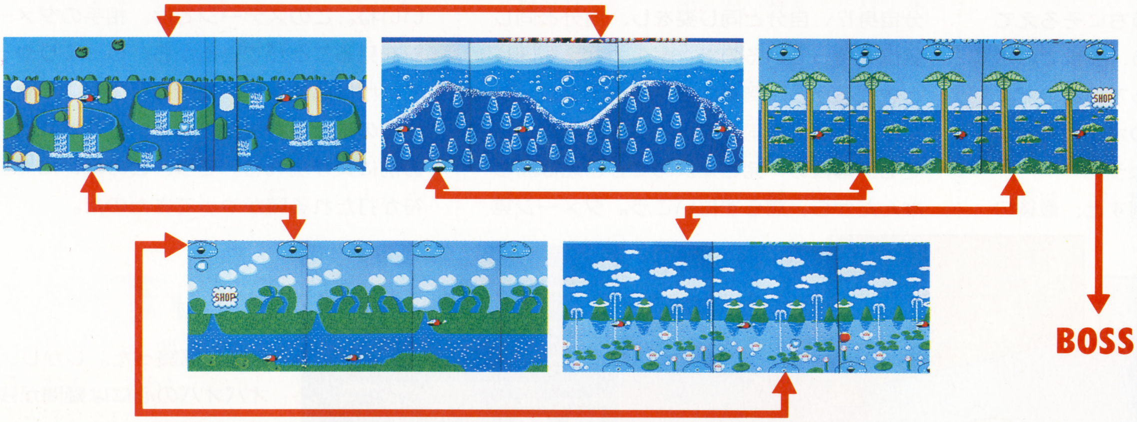
BOSS

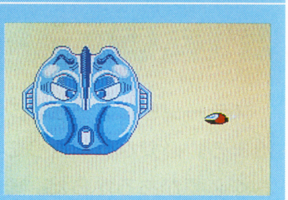


ボムドラン

8の字を描きながら飛んでくる。画面の中央部分で戦うようにしたい。ここまでにビッグショット、ビッグツインボムをそろえておけば、見かけほどの強い敵ではない。

STAGE 5 CHAPRUN(チャプラン)

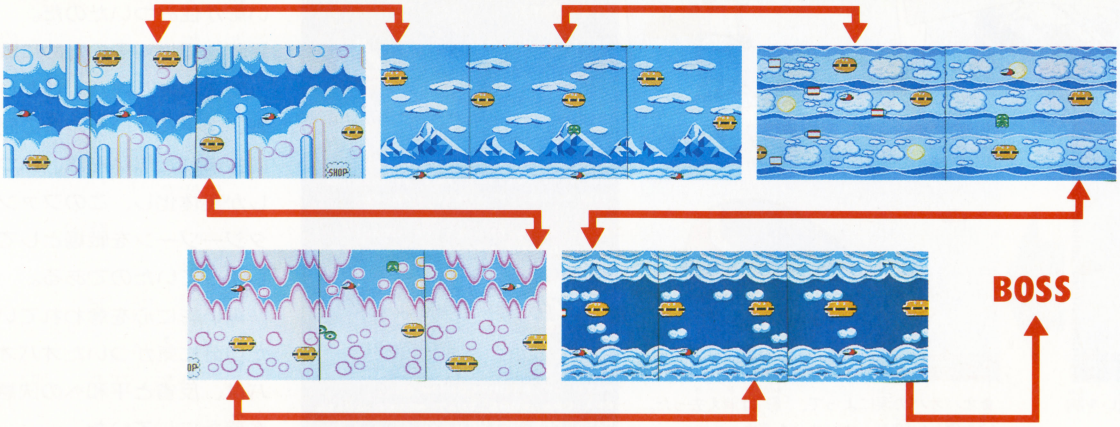


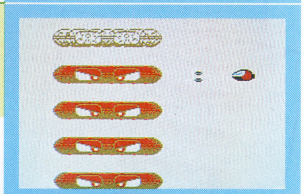


ブーブマン

小さい間はオパオパを追いかけてくるから、画面の隅でしばらく待っていよう。顔が大きくなりだすと、動かなくなるから、そこを攻撃するようにすれば、簡単に倒せるはずだよ。

STAGE 6 FUWAREAK(フワリーク)

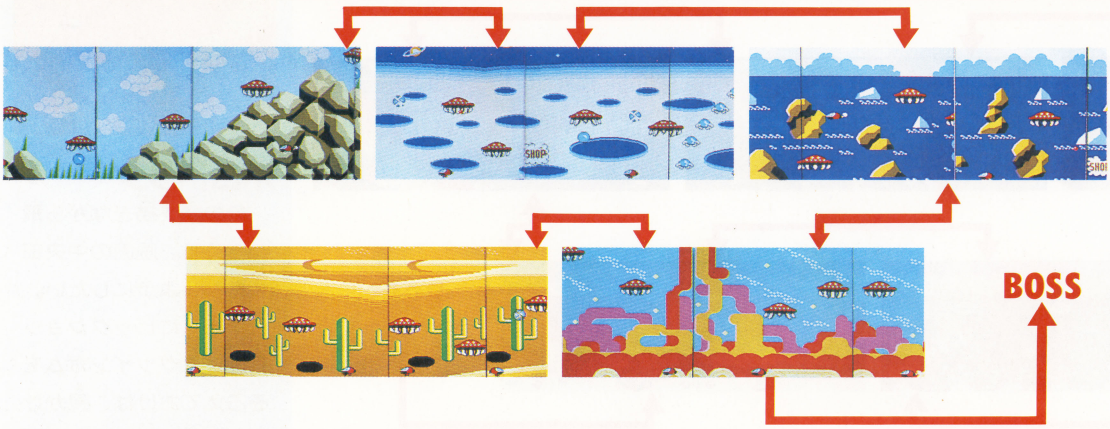




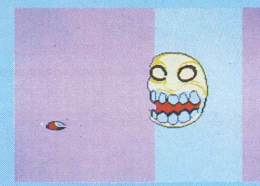
アコードラン

さすがに体はかなり硬い。画面の端まで追ってくるから、はさまれないように。イザというときは、胴体のスキマを通り抜けることもできる。焦らずにボムとショットを確実に命中させること。

STAGE 7 SBARDIAN(スバーディアン)



BOSS



ハローリング

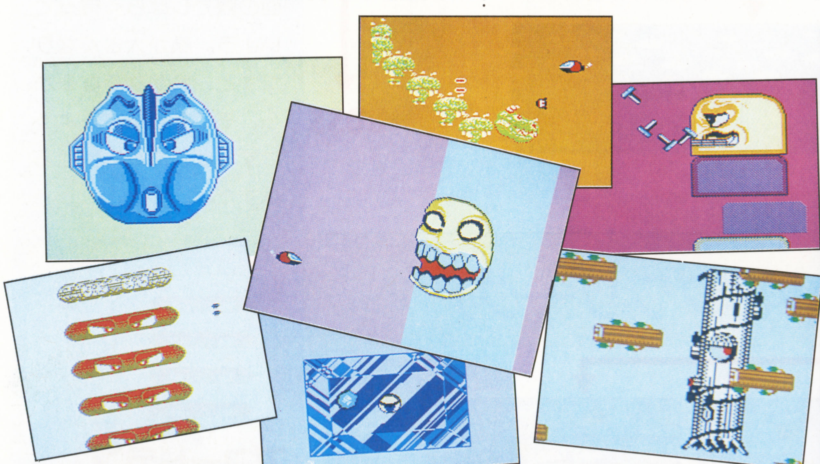
少しも「ハロー」って感じじゃないね。ここでは、ぜひともフウェイがほしいところ。自信があるならば、一度わざとやられて、フウェイを買ってから挑戦するといい。

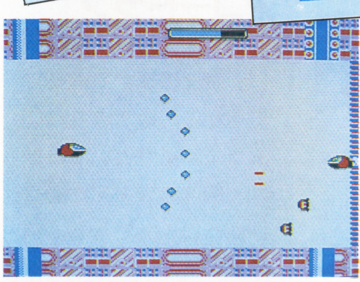
STAGE 8 WOLFIN(ウルフイン)

ステージ8に入ると、ショップ画面から始まる。必要な武器を今のうちにそろえておく必要があるからだ。そう、今までのボスキャラが全員集合して待っているのだ。ショットの時間制限や、どのボスに有効かをよく考えて装備をそろえよう。

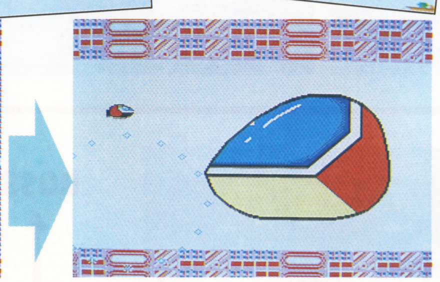
1～7ステージのボスを倒すと、最後の敵との対決が始まる。最後の敵、それは自分自身!? 自分と同じ姿をし、自分と同じ装備を持っているのだ。耐久力さえも同じときてるから、倒すには、頭とテクニックだけが頼りだ。同じダメージを受けたとしても、最後の一発さえ決めてしまえば勝ちなんだから、焦らずにいこう。ダメージ覚悟で、敵のうしろに回りこむようにするといいね。このステージでは、相手のダメージを見ることができるから、じっくりやっていけば必ずクリアできるハズだ。

この敵との対決が終ると、オパオパと影の前に父が現れる。そう、この戦いに終止符が打たれる時がやってきたのだ。





⬆自分の影と戦うオパオパ。様ざまな思いを胸に秘め、最後の対決に立ち向かう！



⬆オパオパの涙によって、「影」は消え去った。父の優しい瞳が、オパオパを見た…。

WHO WAS THE MASTERMIND LEADING THE ENEMY FORCES THAT SO CLOSELY PHYSICALLY RESEMBLED OPA-OPA AND FOUGHT WITH THE SAME FUNCTIONAL WEAPON ?

IT WAS IN REALITY, OPA-OPA'S OTHER SELF.

DUE TO THE EMOTIONAL STRESS BROUGHT ABOUT AS A RESULT OF A WAR DURING HIS CHILDHOOD, HE DEVELOPED A DUAL PERSONALITY OF VIRTUE AND VICE, UNKNOWN EVEN TO HIMSELF.
ONLY HIS FATHER WAS AWARE OF THIS FACT.

SPLITTING INTO 2 SEPARATE BEINGS, HE BECAME IN ADDITION TO HIS ROLE AS THE HERO, THE ENEMY'S MASTERMIND, THUS BECAUSE OF THE PATERNAL BOND EXISTING BETWEEN THEM, HIS FATHER HAD NO ALTERNATIVE BUT TO ASSUME THE ROLE OF THEIR LEADER.

NOW, AS A RESULT OF OPA-OPA'S COURAGEOUS VICTORY, THE EVIL BEING THAT DWELLED IN HIM HAS BEEN DESTROYED. DEEPLY MOVED, OPA-OPA CAN NO LONGER CONTAIN HIS TEARS, WHICH AS THEY FALL, SIGNIFY HIS RETURN TO THE SOLE PATH OF RIGHTEOUSNESS.
OPA-OPA VOWS THAT NEVER AGAIN WILL WAR OCCUR.

そして…

戦いは終った。しかし、オパオパの心には疑問が残った。あれは、いったいなんだったのかと。

戦いの日びに疲れたオパオパの心には、いつしか黒い影が住みついたのだ。平和を愛し、そのために戦ってきたオパオパ。しかし、戦いと平和という矛盾の間に生まれた黒い影は、いつしか実体化し、このファンタジーゾーンを戦場としてしまっていたのである。

黒い影に心を奪われていた自分に気がついたオパオパは、反省と平和への決意を新たにしていた。

エンディングへのチェックノート

1 アイテムはこれで決まり

まずエンジン、これは一番最初に買わなきゃダメね。ビッグウイング→ジェットエンジンくらいで十分だろう。次にボム。これはツイン→ビッグボム→ツインビッグボムが数の制限がないのでなにかと便利。最後にショット。万能選手はやっぱりビッグショットだね。7ウェイで、できるだけ基地を壊しておいて、ショップでビッグツインにするようにすると戦いやすいね。



➡ツインボムにするが、ビッグボムにするかは悩むところ。


➡この隠れショップの中で売ってるアイテムもそろえる。



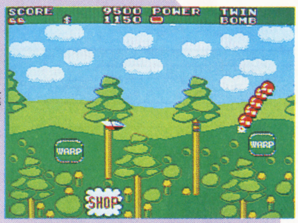
➡これだけあれば、一応どこでも大丈夫なハズだよ。

3 おいしい敵を見きわめろ

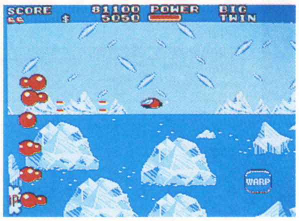
ただ「敵」といっても、このゲームには“おいしい敵”とそうでない敵がいる。おいしいのは、簡単に、まとめて倒せる敵。つまり＄が飛んでるように見えるヤツ。逆にちっともおいしくないのは、動きが素早くて、画面全体にタマを撃ってくるようなタイプ。

敵を倒して武器を買わなくちゃいけないこのゲームでは、それぞれの敵の動きをよく知っておいて、効率良く、安全に稼ぐことを考えなければならない。

強くて動きがいやらしい敵からは逃げ、おいしい敵は徹底的にいたぶる（じゃなくって倒す）ために、よく観察して、敵の動きを見切れるようになろう。



➡こういう敵がおいしいんだよね。＄に見えない？



➡出てきたところで連射！ありがたい敵さんだよね。

2 隠れキャラを暴け

隠れキャラには、ダメージメーターの上限を増やしてくれる。赤いボトル時間制限のあるショットを使っている時にとると制限時間が伸びる時計、ほかにはない特別のアイテムを売っているショップがある。

隠れキャラは特定の場所を撃っていると出現するようだ。



⬆こんなところにショップがあるって知ってた？　よーく探してみよう。


⬅焦ってとらずに、時間制限のあるショットの時に使おう。


⬆これをとると耐久力が倍にアップされる。

4 ワープ・ショップを使え

なんとなく使ってしまうワープやショップも使い方によっては武器になるんだ。ワープは強い敵から逃げてしまうという逃げるが勝ち戦法にちょうどいい。ショップで武器の交換をしておくこともできるしね。それから、敵に囲まれたときには、スマートボムを買って、出ると同時に使えばいいぞ。


⬆敵のスピードが速いから、逃げこみ用のワープゾーンを早く開けておこう。



⬆イザというときは、ショップに逃げて、7ウェイかスマートボムを買おう。



➡ワープすれば、敵もタマもいっぺんに消えてしまうぞ。

Writer's Note

連射スティックがあると、ちょっと簡単なんじゃないかなって気もするけど、なかなかどうして、イジメてくれるんでアツクなれる。『ファンタジーゾーン』シリーズはなん度エンディング見ても楽しめる、貴重なシューテイングゲームだ。次のはどんな風になるんだろう？　あ、本家でも次の予定なんか出てなかったのね。こりゃまた失礼。それまでは十分にこれで遊ばせてもらおっと。　（ナカジ）



難解アクション再び!

ROCKMAN 2 Dr.ワイリーの謎

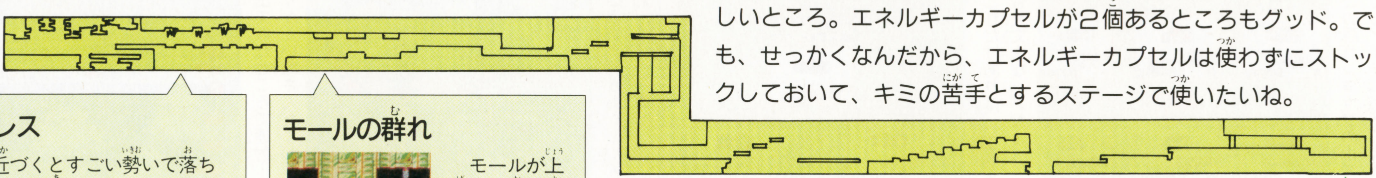
このゲームの前半部分、8ステージをMAP付きで攻略するぞ。キミがハマリそうなポイントを、バッチリ押さえてるからね!

R カセット
カプコン
¥5,800
12月24日発売

8つのステージを完全攻略!

メタルマンステージ

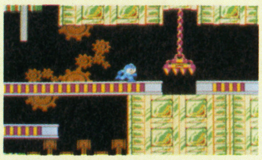
スタート



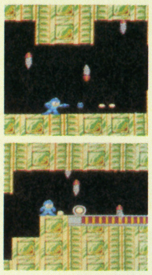
ベルト・コンベアの動きに慣れれば、楽勝のステージだ。モールでパワーの回復や、残りの人数を増やすことができるのもうれしいところ。エネルギーカプセルが2個あるところもグッド。でも、せっかくなんだから、エネルギーカプセルは使わずにストックしておいて、キミの苦手とするステージで使いたいね。

プレス

近づくとすごい勢いで落ちてくる。上がるところでくぐり抜けよう。コンベアには、無理に逆らわないように。

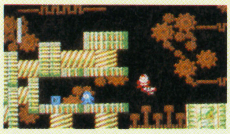


モールの群れ



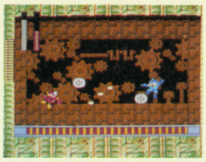
モールが上下から押し寄せる。のんびり倒しながら進めば、ラッキーなアイテムを、いっぱい落としてくれるのだ。

エネルギーカプセル



エネルギーカプセル。アイテム1や2を持っていなくても、1人犠牲にすれば取れるのだ。

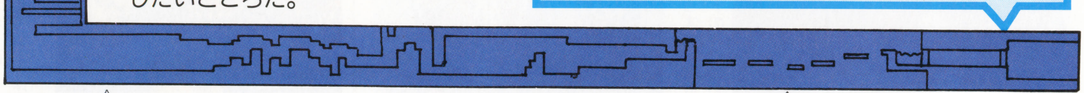
メタルマン



特殊武器は使わずに、ノーマル弾とエネルギーカプセル、それと気力で倒そう。

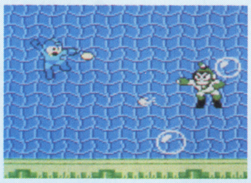
バブルマンステージ

スタート



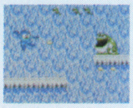
海の中では、ロックマンの動きかたが少し変わるのだ。慣れないとちょっとツライかもしれない。うっかりジャンプが大きすぎて天井に頭をぶつけたりすると、イガイガに触れてしまい、一発でやられる。注意してプレイしたいところだ。

バブルマン



ウデに自信がある人ならノーマルでもなんとかなるが、クイックブーメランか、メタルブレードを使えば、楽勝で倒せる。くれぐれも天井にはぶつからないように注意しよう。

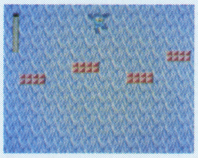
ケロッグ



3匹の子ケロッグを口から吐き出す。落とされるな。

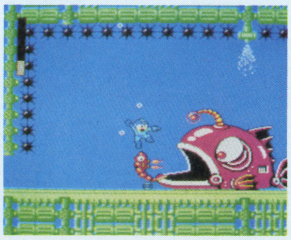
落ちるブロック

このブロックは、体重がかかると落ちる。絶対に立ち止まらないこと。ジャンプをどこまで押し続けるか。



微妙なタイミングが要求されるポイントだ。

デカキャラ"アンコウ"



でかいだけでさして強くはない。弱点は頭の先のちょうちんの部分だ。口から吐くシュリンクを無視すると、けっこうダメージが大きい。地道に倒しながら、スキを見てジャンプ&ショットでつぶそう。

頭上に注意!!

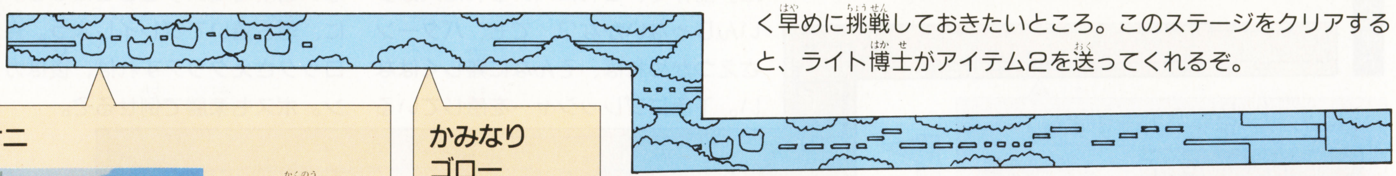


先を急ぐとジャンプの際に、タイミングよく降ってくるクロウに叩き落とされる。あせらずに:ゆっくりジックリプレイしよう。

イラスト/わたなべ天留子

エアーマンステージ

スタート



ちょっとしたアクロバットのような操作を要求されるステージだ。でも、出現する敵自体はあまり強くはないので、なるべく早めに挑戦しておきたいところ。このステージをクリアすると、ライト博士がアイテム2を送ってくれるぞ。

オニ



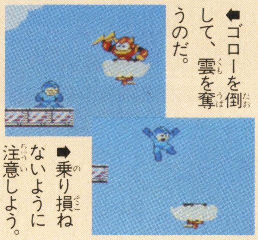
⬅ツノが格納されるタイミングを見計らって飛び移れ！

➡ボワンと出現。すぐに乗ろうとするとツノに触れるぞ。

近づくとドンっと出現し、ツノをにょきにょき出し入れする。ツノが格納された瞬間を狙って、ジャンプで乗りきろう。耳から出てくる小鬼がアイテムを持っているから、パワーを回復させながら進みたい。

かみなりゴロー

かみなりゴローを倒し、雲を奪う。雲の移動パターンを読めば、難しいことはない。背景の雲にさえぎられて見づらい場所もあるので注意。



➡ゴローを倒して、雲を奪うのだ。

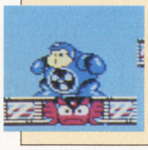
➡乗り損ねないように注意しよう。

ピピ



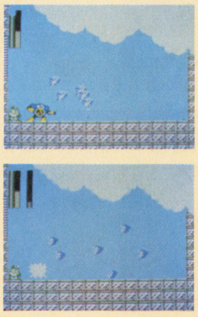
落とすタマゴからは、子どもが出現する。

またさぶろう



風を起こし、ロックマンが先に進むのを邪魔する。

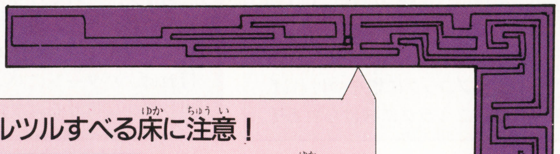
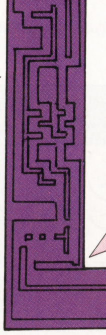
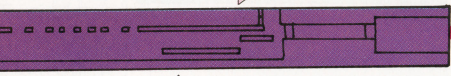
エアーマン



風を起こす。操作がちょっとおかしくなるので注意する必要が。ウッドマンを倒して、リーフシールドを入手していれば、近づいたところで数発打ちこんで楽勝なのだ。

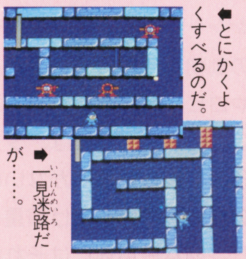
フラッシュマンステージ

スタート

ちょっと見ると迷路のようなステージだが、実際にはたいしたことはなく、ちょっと複雑なだけ。ただ、このステージの床は、とてもよくすべるので、注意しないと、敵にぶつかってしまう。気をつけよう。

ツルツルすべる床に注意！



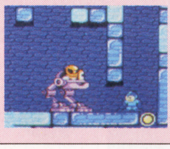
⬅とにかくよくすべるのだ。

➡一見迷路だが……。

ここの床は、よくすべるのだ。すべって敵にぶつかりそうになったら、ジャンプをうまく使うことだ。ピタッと止まることができるぞ。

ライフエネルギー

右下のライフエネルギーは、スナイパーアーマーを倒してから拾いたい。



飛び石を渡りきれ！

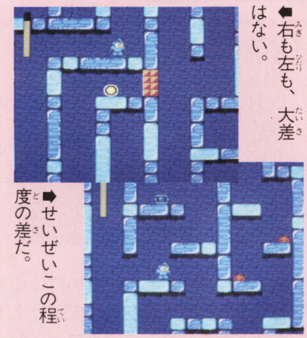


⬅足を踏みはずさないように注意しよう。

➡これでボスとの戦いが、楽になるだろう。

ちょっとしたアクロバットをクリアすると、エネルギーカプセルが手に入る。アイテム2を持っていればカンタンに行けちゃうんだけどね。

どのルートが正解か？



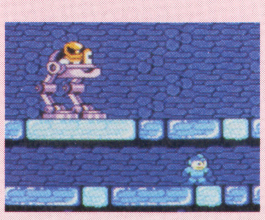
⬅右も左も、大差はない。

➡せいぜいこの程度の差だ。

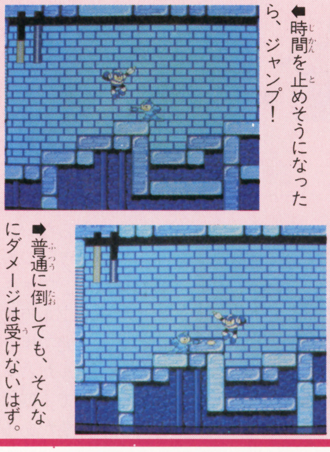
右か左か真ん中か。はたしてどのルートを通るのが、一番楽ができるかというと……。実は、別にどのルートも、致命的なトラップはないのだ。せいぜい敵と戦わなくていいとか、うまく避けないと、ダメージをちょっとくらうって程度のもの。深く考える必要なんてまったくない。ドンドン進んでしまおう。

スナイパーアーマー

このへんに、スナイパーアーマーが2台いる。ジャンプで近づいてくるうえに、弾を連射する、かなりうっとーしい相手だ。ウデに自信のない人は、クイックブーメランの連射で倒したほうがいい。



フラッシュマン



⬅時間を止めそうになったら、ジャンプ！

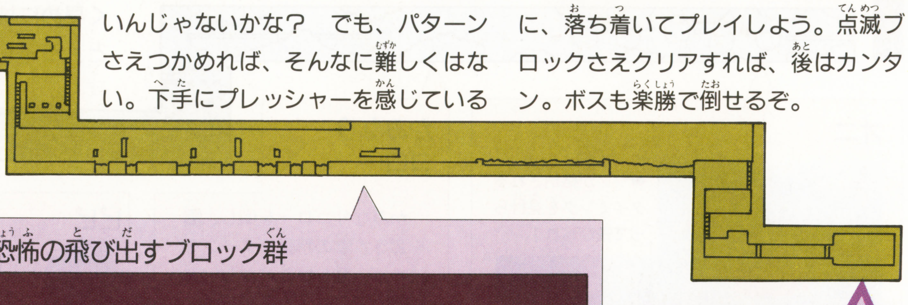
➡普通に倒しても、そんなにダメージは受けないはず。

このフラッシュマン、タイムストップという、卑怯な攻撃をする。でも、動きは単純なので、けっこうカンタンに倒せるはずだ。メタルブレードをビシバシ当てて、敵が時間を止めそうだな、と思ったら、なるべく高いところでタイミングよくジャンプしよう。敵は、あまり高い角度には弾を撃ってこないのだ。このステージをクリアすると、壁に沿って上昇できるアイテム3が手に入るぞ。

ヒートマンステージ

スタート

恐怖の飛び出すブロックのステージだ。前作で、これにハメられた人は多いんじゃないかな？　でも、パターンさえつかめれば、そんなに難しくはない。下手にプレッシャーを感じていると、かえってウデが萎縮して、何でもない場所でミスすることになる。気楽に、落ち着いてプレイしよう。点滅ブロックさえクリアすれば、後はカンタン。ボスも楽勝で倒せるぞ。

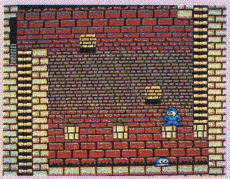


ジャンプで足を踏みはずすな！

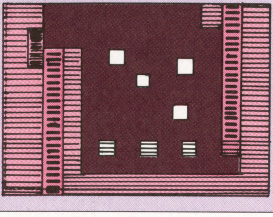


まずは小手調べ。下の溶岩に落ちると、一気にドカン！　敵がこまめに邪魔してくれるので、慎重に進もう。

いよいよ飛び出すブロックだ！

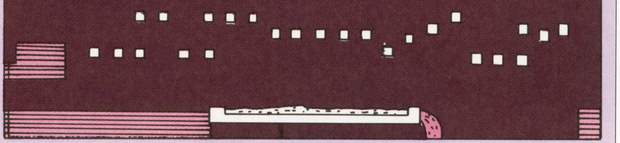


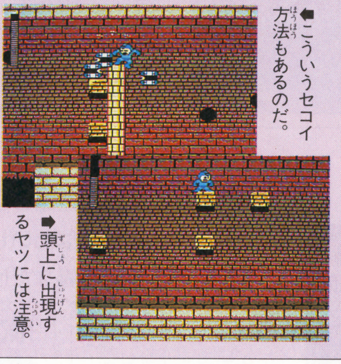
最初の飛び出すブロックは、4つが出現するだけの、カンタンなものだ。慣れないうちは、下の敵をバブルリードで倒しておこう。



うっかり落ちてもダメージをくらうことがなく、安心できる。ただ、ここで苦戦しているようだと後が大変だぞ。

恐怖の飛び出すブロック群





⬅こういうセコイ方法もあるのだ。

➡頭上に出現するヤツには注意。

１個だけでもヤッカイな、"飛び出すブロック"が、なんと25個も集まって、点滅している。全部無視して、アイテム２で、さっさと先に進んでしまってもいいけれど、できればちゃんとクリアしたい。実際、パターンは難しくないので、頭上にブロックが出現する３か所と、タイミングの違うブロックに気をつければ、けっこうラクに抜けられるぞ。

ヒートマン



⬅敵が来たらジャンプで避ける。



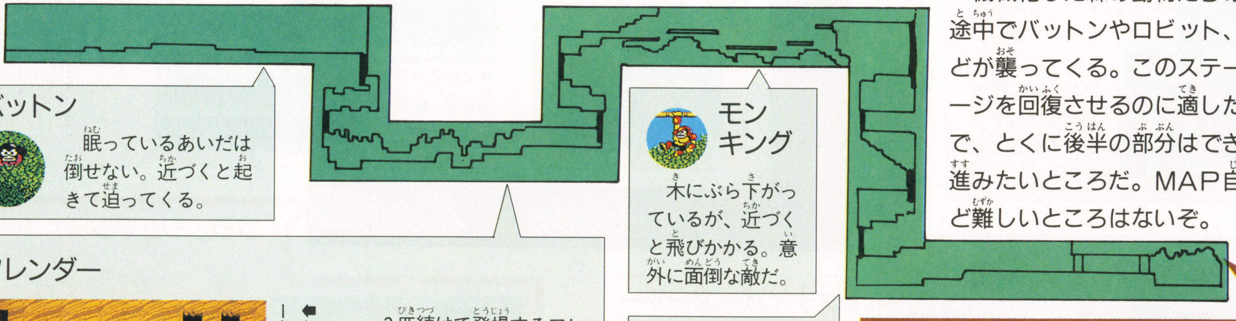
➡実体が出たらすぐ攻撃！

ロックマンめがけて突進し、実体化して、炎の柱を吐く。タイミングに気をつければ、パターンにハメて、カンタンに倒せるはずだ。

ウッドマンステージ

スタート

機械化した森の動物たちのステージだ。途中でバットンやロビット、フレンダーなどが襲ってくる。このステージには、ダメージを回復させるのに適した場所がないので、とくに後半の部分はできるだけ慎重に進みたいところだ。MAP自体にはそれほど難しいところはないぞ。



バットン

眠っているあいだは倒せない。近づくと起きて迫ってくる。

モンキング

木にぶら下がっているが、近づくと飛びかかる。意外に面倒な敵だ。

フレンダー

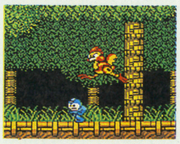


⬅じっとガマンでパワーをためる。

➡バシ！で、一発。カンタンに倒せるぞ。

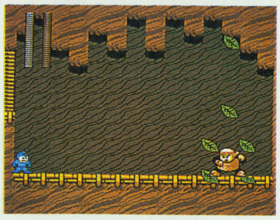
３匹続けて登場するフレンダー。こいつの吐く炎は、弧を描く。弧の下限のところで、タイミングよくジャンプしながら連射すれば、ノーマルでも倒せるけど、１～２発のダメージを覚悟しなきゃならない。でもヒートマンステージをクリアした後なら、アトミックファイヤーをフル充電で撃ち込むと、１発で倒せるぞ。ただし、フルだと２発しか撃てないので１匹はノーマルで倒す必要があるけどね。

クック

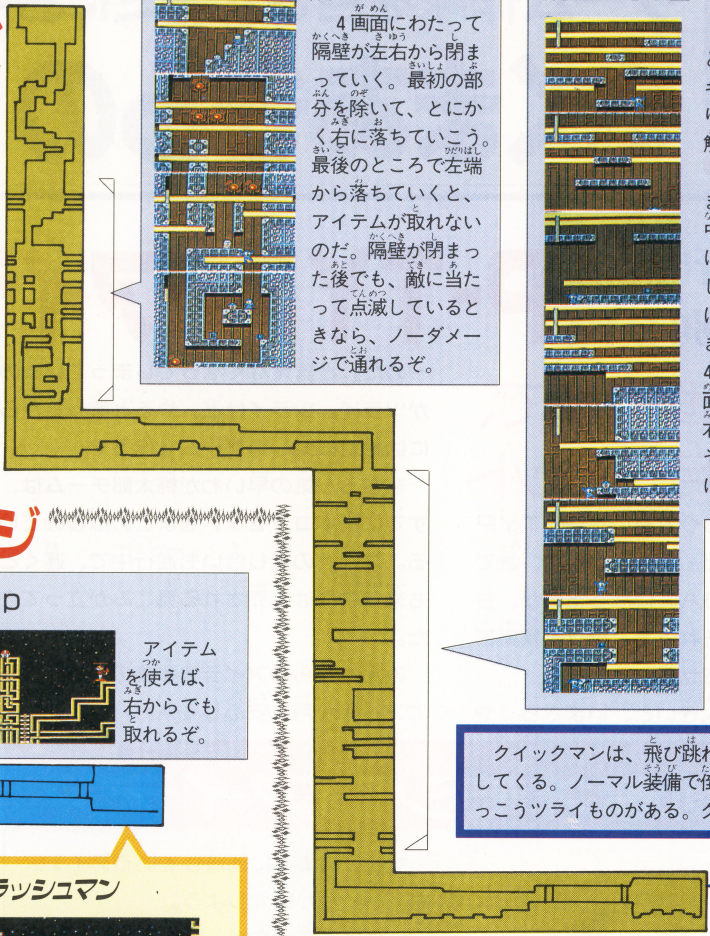


とにかく走りこんでくる。ジャンプで避けようとするのはダメ。相手がジャンプするので、うまくタイミングを合わせて下をくぐり抜けたほうがいいだろう。

ウッドマン



リーフシールドで体を守っている。さらに、画面の上に木の葉を吹き上げ、横に並べて落としてくる。その上木の葉が落ちきる前に、ロックマンめがけてシールドを投げつけてくる。その投げつけられたリーフシールドをうまく斜めジャンプで避けて、メタルブレードなどを連射するか、アトミックファイヤーをフル充電の状態で打ちこんで倒そう。上に吹き上げられた木の葉は、ひらひらと揺れながら落ちてくるので、避けるタイミングが難しいぞ。



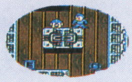
クイックマンステージ

右から、左から、どんどん閉まる隔壁のステージだ。ギリギリのところをかわして進まなければならない。かなり難しいステージなのだ。とはいっても、ザコ敵の数も少ないしボスのクイックマンもけっこうカンタンに倒せるので、隔壁のパターンが読めるようになれば、楽勝のステージだ。

1up
アイテム1か3を使う。



アイテム
回復アイテムがいっぱい。



隔壁 その1

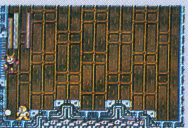
4画面にわたって隔壁が左右から閉まっていく。最初の部分を除いて、とにかく右に落ちていこう。最後のところで左端から落ちていくと、アイテムが取れないのだ。隔壁が閉まった後でも、敵に当たって点滅しているときなら、ノーダメージで通れるぞ。

隔壁 その2

隔壁が7画面続いている。とにかくタイミングがギリギリなので、操作に迷ったり、ミスした時点で終わり。触れただけでドカン！ だ。

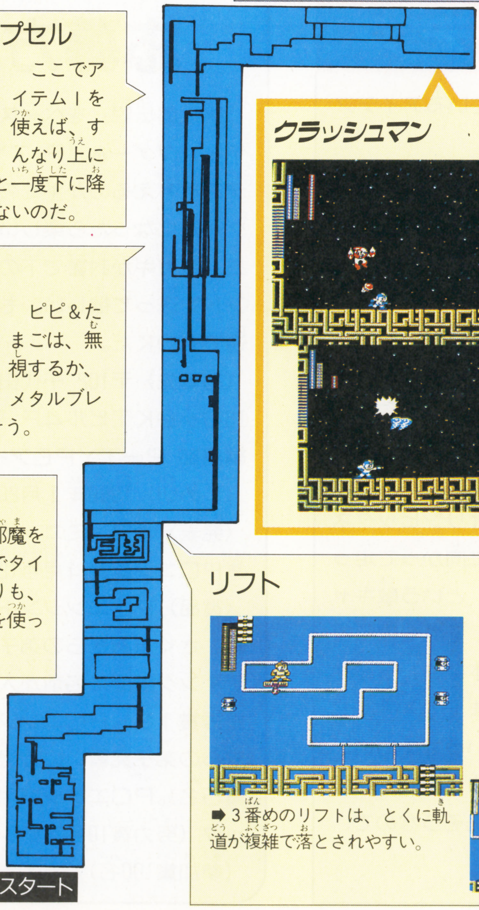
一応対処法を教えよう。まず、一番上の画面は真ん中側に入って、真ん中めがけて落ちる。2画面目も同じ。3画面目は、入るときは真ん中をめがけ、出るときには壁を右ギリギリに。4・5・6画面目も、次の画面めがけて落ちるときは、右にレバーを入れておこう。そして一番下の画面は、左に抜ける。分かったかな？

クイックマン



クイックマンは、飛び跳ねながらブーメランで攻撃してくる。ノーマル装備で倒せないことはないが、けっこうツライものがある。クラッシュボムを壁ギワでうまく使えば、3〜4発で倒せるはずだ。

クラッシュマンステージ

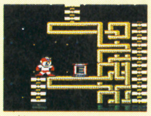


ハシゴとリフトのステージ。ピピなどが上から攻撃してくるので、うっかり落ちると、今までの苦労が水の泡。メタルブレードを装備して、うまく倒しながら進みたいところ。

1up

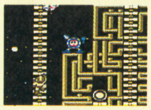
アイテムを使えば、右からでも取れるぞ。

エネルギーカプセル



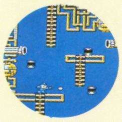
ここでアイテム1を使えば、すんなり上に行けるが、ないと一度下に降りなければならないのだ。

ピピ



ピピ&たまごは、無視するか、メタルブレードを使って倒そう。

テリー
ハシゴを上る邪魔をする。ノーマルでタイミングを見るよりも、メタルブレードを使ったほうが楽だ。

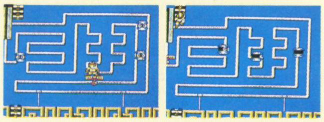


クラッシュマン

爆弾攻撃は爆発の範囲が大きいうえに、ダメージもかなりでかい。ノーマル装備だけで倒すのはちょっとツライだろう。だからEカプセルは、ぜひとも欲しいところだ。ただし、エアーシューターなら、あっという間に倒せるぞ。

リフト

➡3番めのリフトは、とくに軌道が複雑で落とされやすい。



指定された軌道を、延々動き続けるリフト。先に進むほど軌道が複雑になる。敵に落とされて先に進めないときは、メタルブレードを使えば楽に進める。ここで回復アイテムをかせぐこともできるぞ。

Writer's Note

グラディウスⅡも、このロックマン2も、マップ主体の記事構成にしたため、最初で手間取った。さらに、原稿を書く段になっても、マップ制作の疲れが残り、〆切を大幅に超過してしまった。ははは。

ゲームの話に移ろう。操作性もよく、敵もユニークでいい。しばらくアクションゲームに当たりがなかっただけに、お買得といえるだろう。ただ、個人的にはDr.ワイリーのステージをもう少し単純にして、ノーマルステージの難度を上げてほしかった。(マッピー)



桃伝作者

Vol.18

ゲーム作家を目ざすキミにおくる さくまあきらの100万メガ馬力

勝PCエンジン 創刊記念 特別企画 P-TYPEアイデア大募集中!!

応募しめ切りまで、あと1か月チョット

ほんの冗談のつもりで書いた『P-TYPE』の話が、どんどん大きくなって、勝でアイデア募集をするハメになったのが、ちょうど2か月前、それ以来、続々と編集部の方にアイデアが寄せられている。

これだけ反響が大きいと、いまさら「や～めた」と言えなくなってしまっているのがツライ。ツライけど、やると言ったからには絶対に楽しいゲームを作るぞ――っ。

もちろん気の早いわが桃太郎チームは、すでに基本コンセプトをまとめはじめている。某社との話し合いも進行中で、遅くとも来年中には発売される見こみが立ってきた。

みんなからのアイデア募集のしめ切りまでアト1か月。安心してバカバカしいアイデアを送ってきて欲しい。

何度も書いてきたけど、いちばん嬉しいのが、桃太郎らしい、見て笑えるコミカルな動きのアイデア。

それから、桃太郎とイヌ、サル、キジの扱い方。

そのほか敵キャラ、マップ、ストーリー設定に至るまで、どんなアイデアでもいいから、むずかしく考えずに、気楽に送ってきて欲しい。では、よろしく!!

続々到着オモシロアイデア



⬆全員が合体してパワーアップというネタも多い。
〈石川県・松原武志〉



⬆新しい鬼が続々誕生しているようだ。オカシイね。
〈滋賀県・難波宏司〉



⬆こういう無意味な大胆な発想もオモシロイんだけど。
〈茨城県・ヒッピー前川〉



⬆きれいにイラストでキャラアイデアを送ってくれた。
〈富山県・佐々木忍〉

すでに編集部に到着しているアイデアを、いくつか紹介しよう。

いちばん多いのが、イヌ、サル、キジをフォースにするというもの。桃太郎の前にへばりついたサルが、敵に向かって飛んでいく……なんていうのもたくさん来ていた。何かひとひねり欲しいね。

それからスリの銀次ネタ。飛んでくる銀次に当たると、せっかく装着したフォースを全部持ってかれる（兵庫県・木場正巳）なんて、けっこう笑えそう。

あと、なぜか多いのがオリンピックネタ。猛スピードで桃太郎に向かって走ってくる“ベン・オニソン”という敵キャラ。倒すと薬が出てきて、それを取ると速く動ける（大阪府・摘本英樹）もおかしい。途中検査官につかまらないようにしなければならない、というオチもいい。でも、このネタ、発売日まで持つかな？

まだまだ最優秀賞が狙えそうなので、ドンドン応募してみてね。

―応募方法―

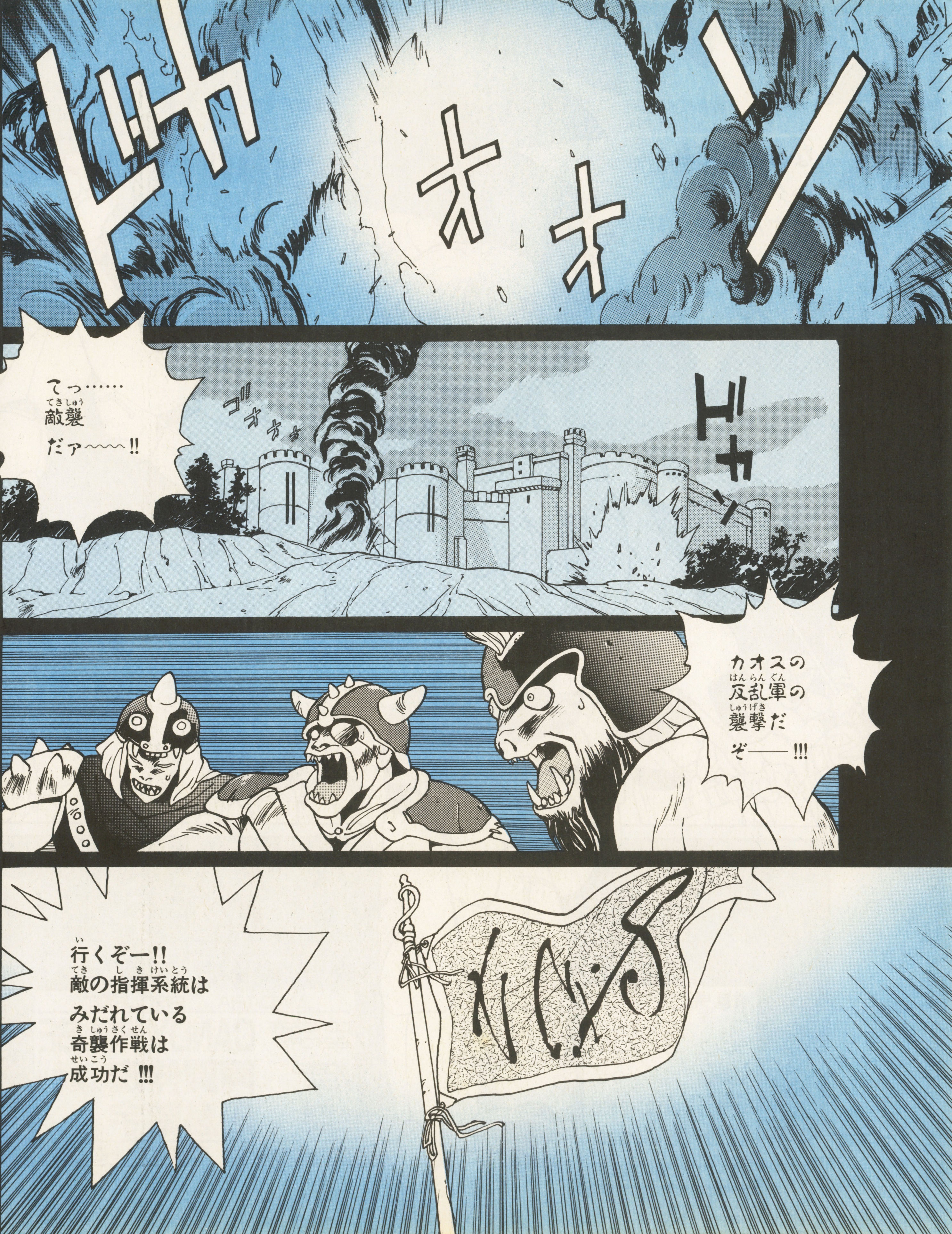
『桃太郎伝説』をベースにしたシューティングゲーム、『P-TYPE』のアイデアを考えるのがキミの役目。こんなゲームになったら楽しい！ というのを、ハガキか封書で下のあて先までドンドン送って欲しい。もちろん１人何通でもOKだ。

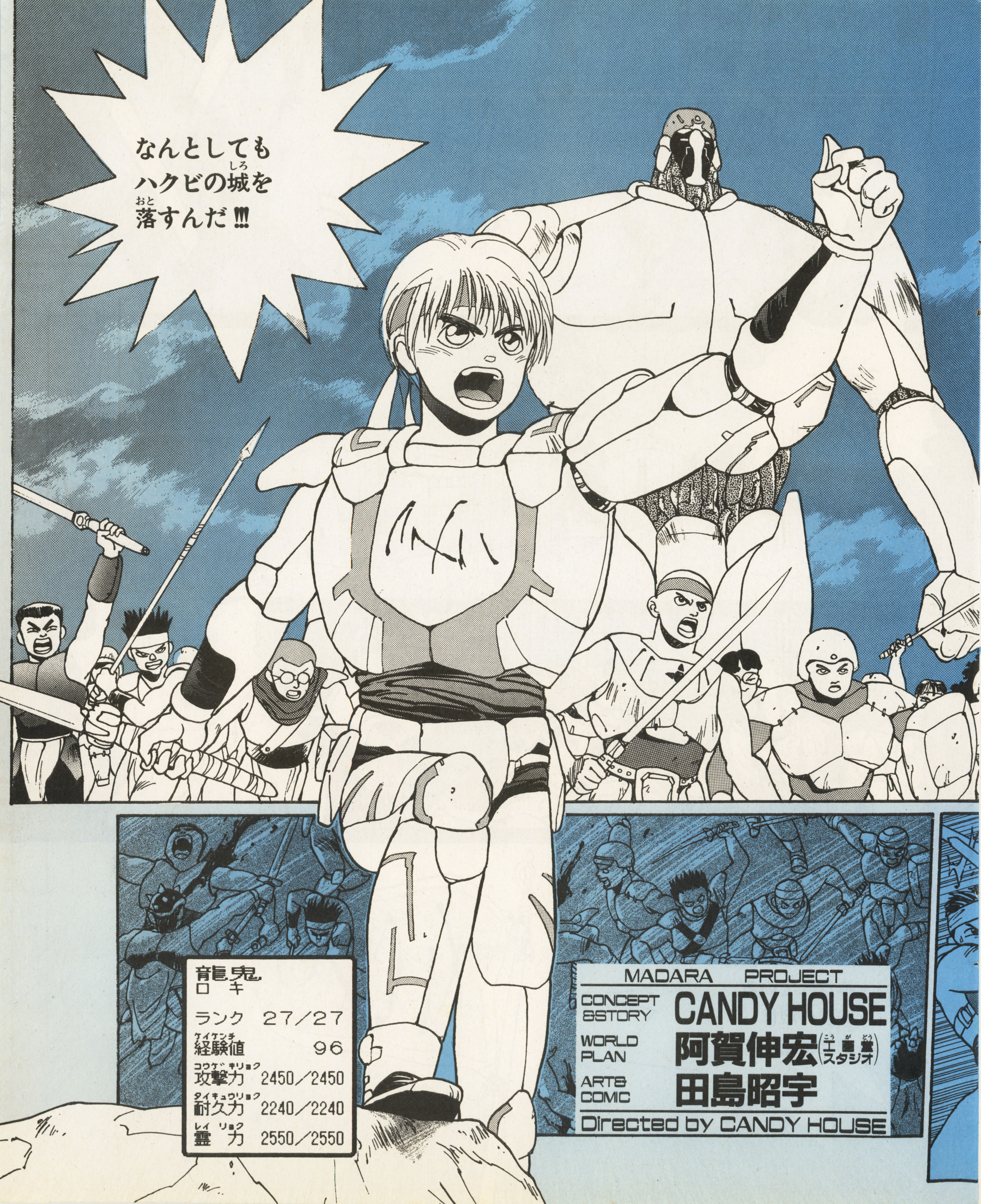
〈あて先〉〒102 千代田区九段南4-7 16市ヶ谷KTビル4F『勝ファミコン編集部 P―TYPEアイデア係』

〈しめ切〉1989年１月20日（消印有効）

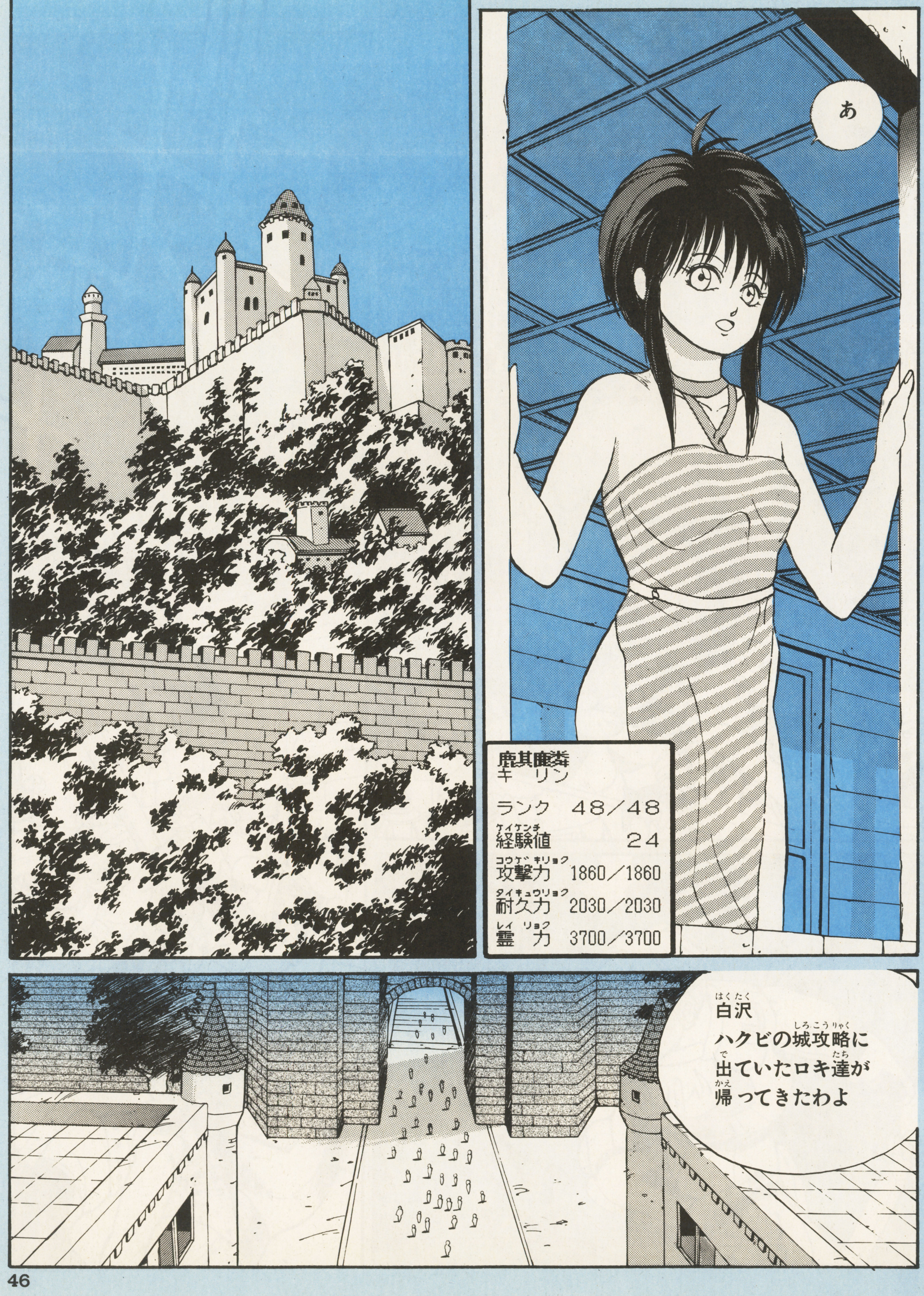
〈発表〉勝ファミコン4号(2/24発売)、勝PCエンジン4月号(2/28発売)誌上。

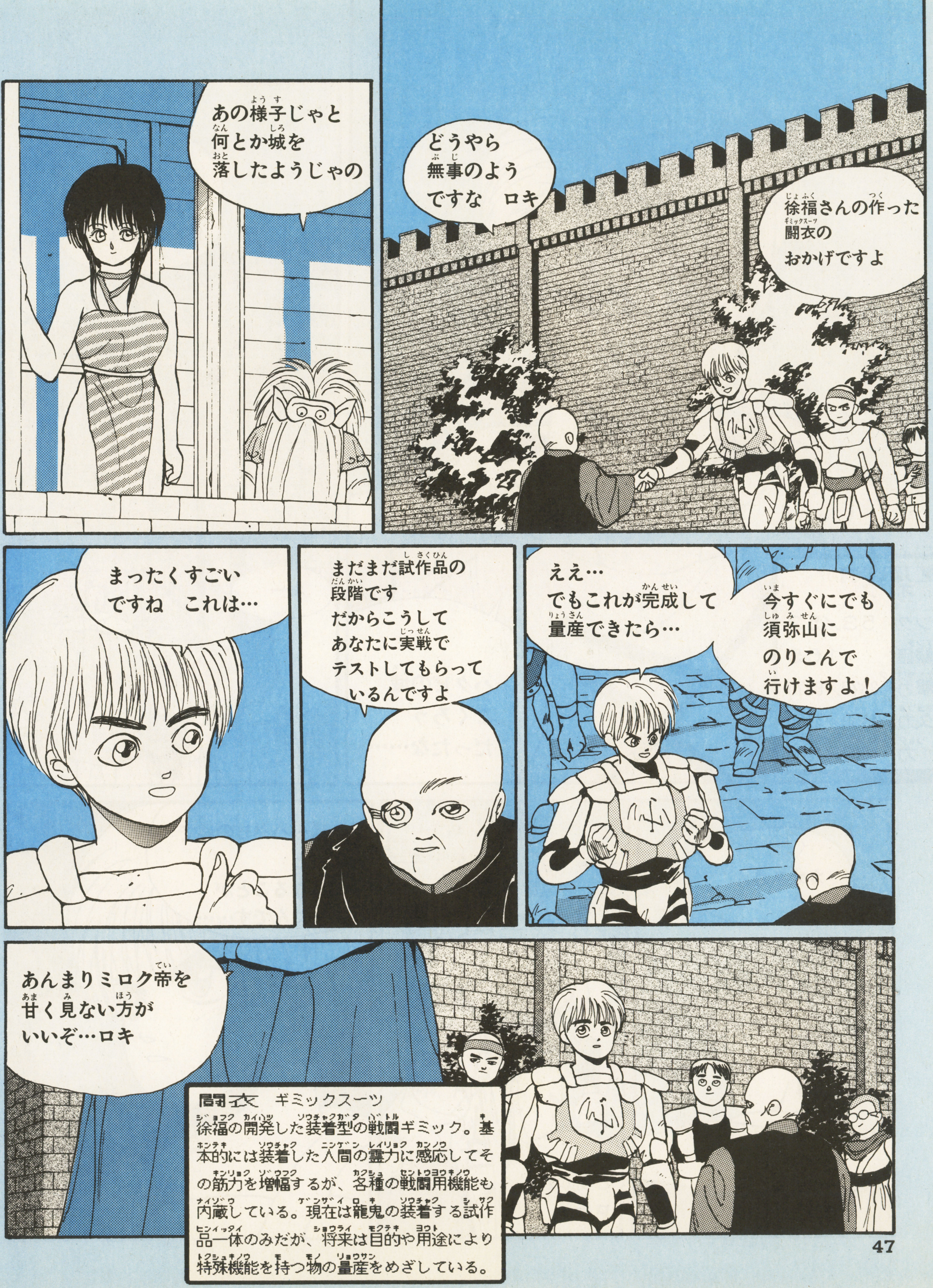
〈賞品〉PCエンジン+CDロムセット、さくまあきらの弟子の称号、エンディング画面に名前が入る（以上、最優秀賞１名）。PCエンジン、さくまあきらの弟子見習いの称号（以上、優秀賞5名）。PCエンジン用ジョイスティック（努力賞10名）。テレホンカード（参加賞100名）。

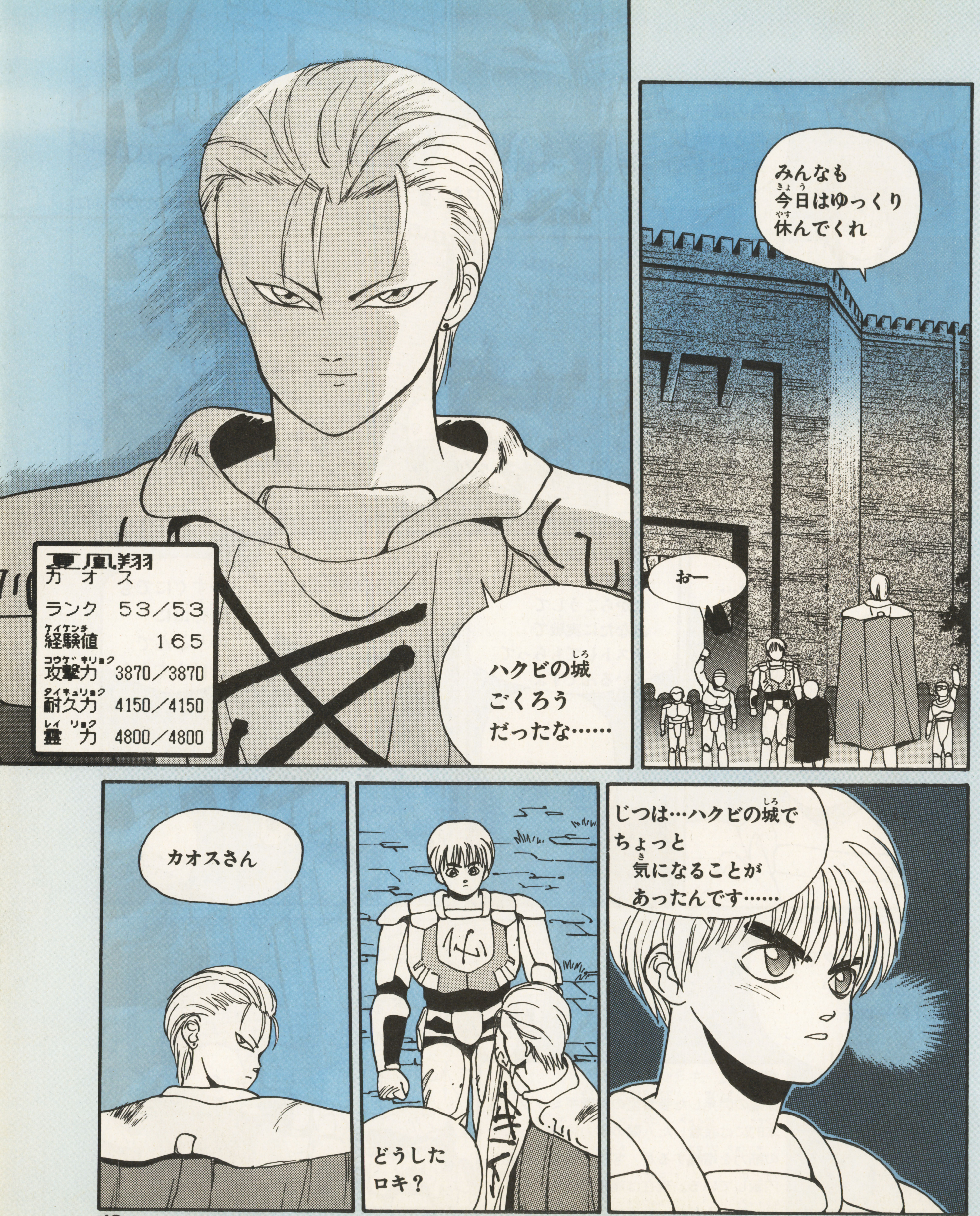

ドッカオォン
ドカン
ゴオォォ
てっ……敵襲だァ〜〜!!
カオスの反乱軍の襲撃だぞ——!!!
行くぞー!!
敵の指揮系統はみだれている
奇襲作戦は成功だ!!!

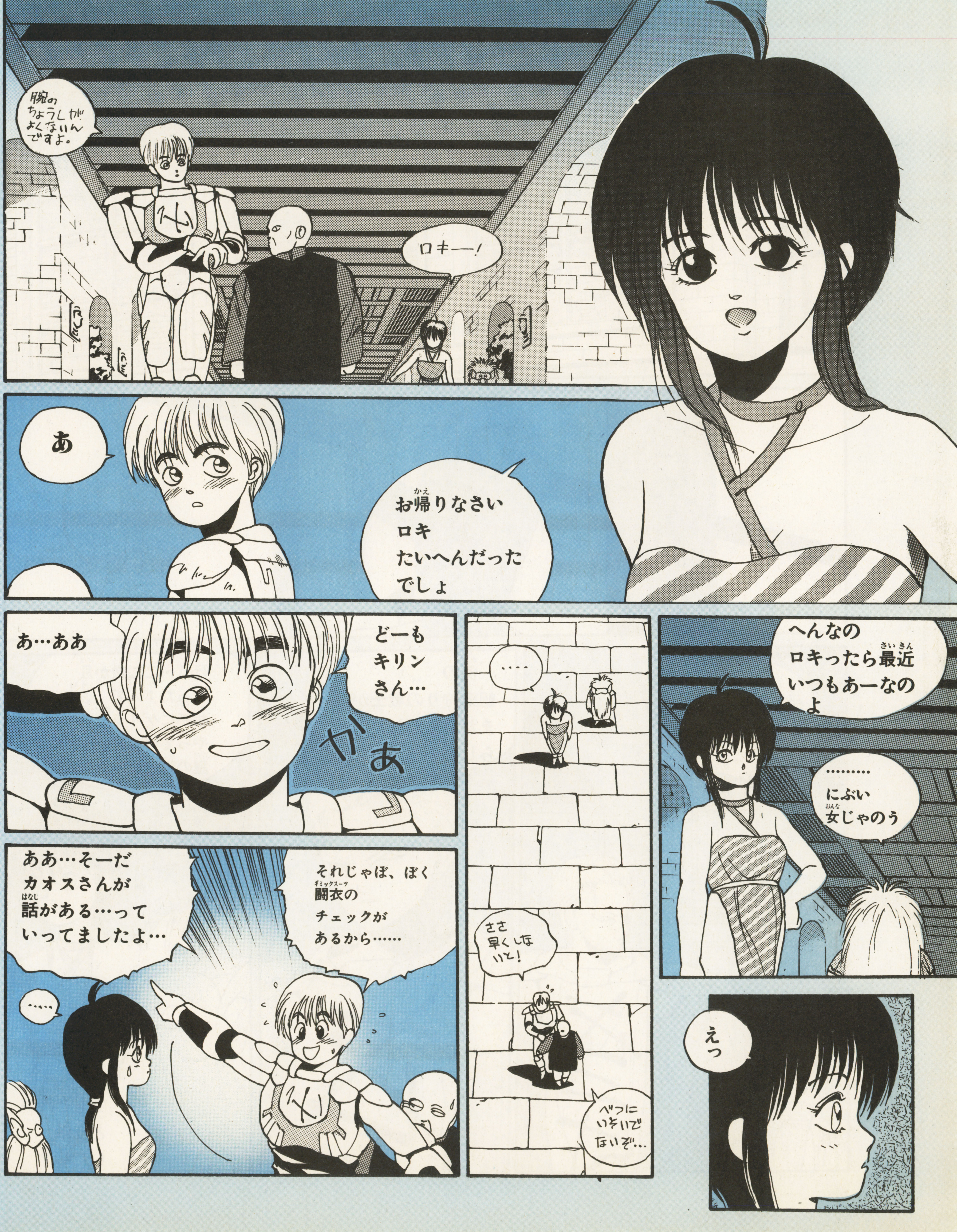

なんとしても
ハクビの城を
落すんだ!!!
龍鬼
ロキ
ランク 27/27
経験値 96
攻撃力 2450/2450
耐久力 2240/2240
霊力 2550/2550
MADARA PROJECT
CONCEPT &STORY CANDY HOUSE
WORLD PLAN 阿賀伸宏(工画堂スタジオ)
ARTS& COMIC 田島昭宇
Directed by CANDY HOUSE

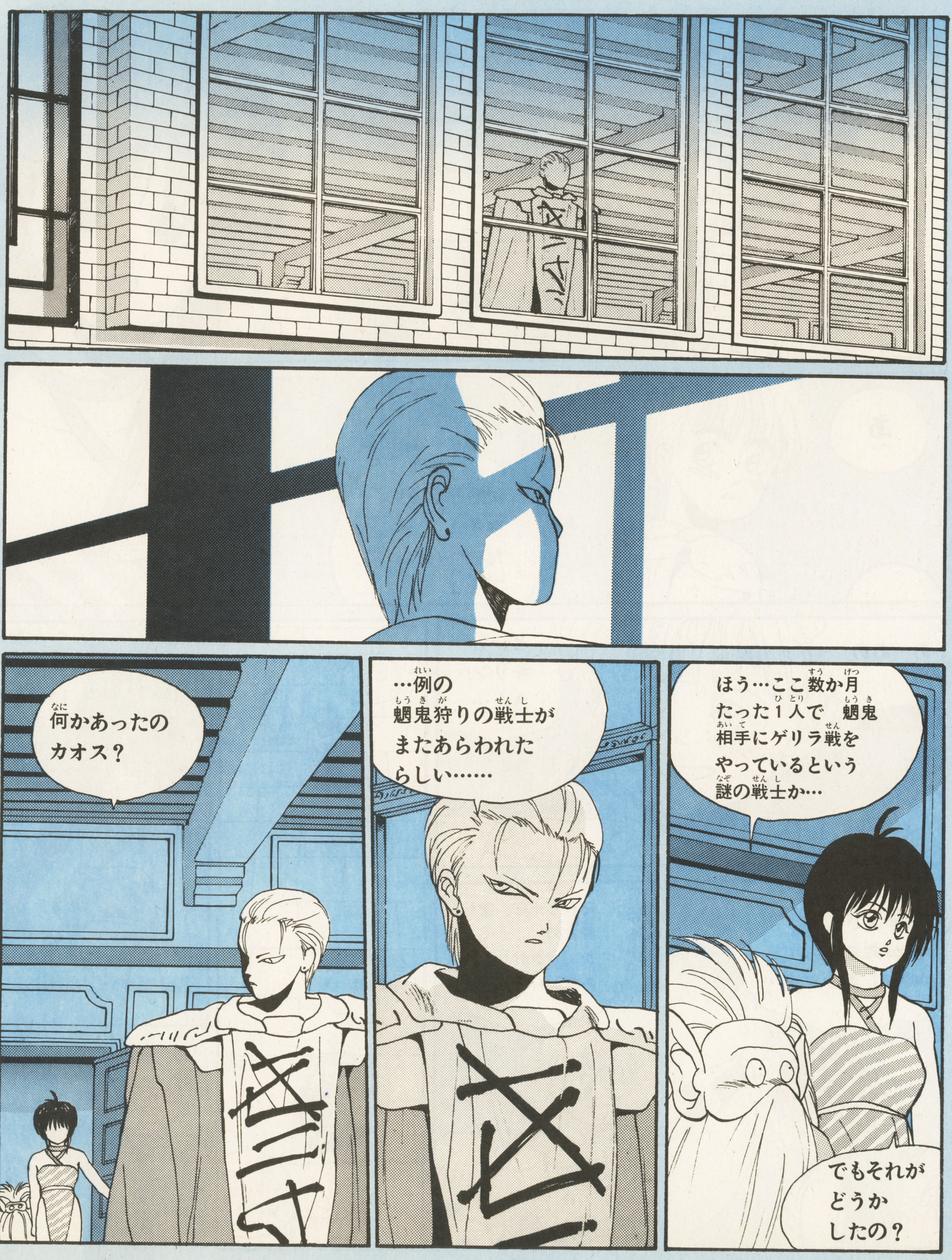

魍魎戦記
MADARA
摩陀羅
第2部
ACT.1 魍鬼狩り
ゴオォォ

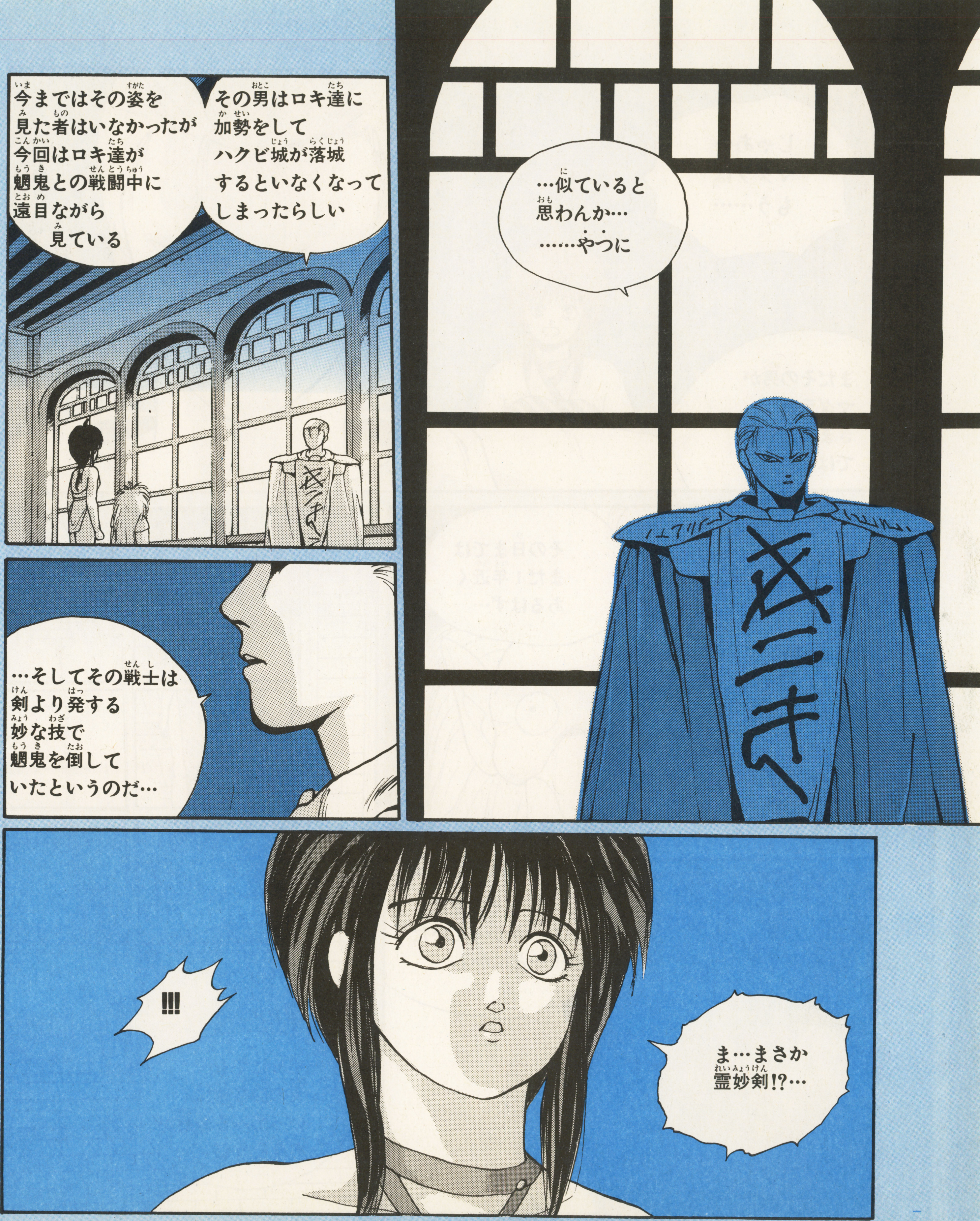

あ
麒麟
キ リン
ランク 48／48
経験値 24
攻撃力 1860／1860
耐久力 2030／2030
霊 力 3700／3700
白沢
ハクビの城攻略に
出ていたロキ達が
帰ってきたわよ


どうやら無事のようですな　ロキ
徐福さんの作った闘衣のおかげですよ
あの様子じゃと何とか城を落したようじゃの
ええ…でもこれが完成して量産できたら…
今すぐにでも須弥山にのりこんで行けますよ！
まだまだ試作品の段階ですだからこうしてあなたに実戦でテストしてもらっているんですよ
まったくすごいですね　これは…
あんまりミロク帝を甘く見ない方がいいぞ…ロキ
闘衣　ギミックスーツ
徐福の開発した装着型の戦闘ギミック。基本的には装着した人間の霊力に感応してその筋力を増幅するが、各種の戦闘用機能も内蔵している。現在は龍鬼の装着する試作品一体のみだが、将来は目的や用途により特殊機能を持つ物の量産をめざしている。

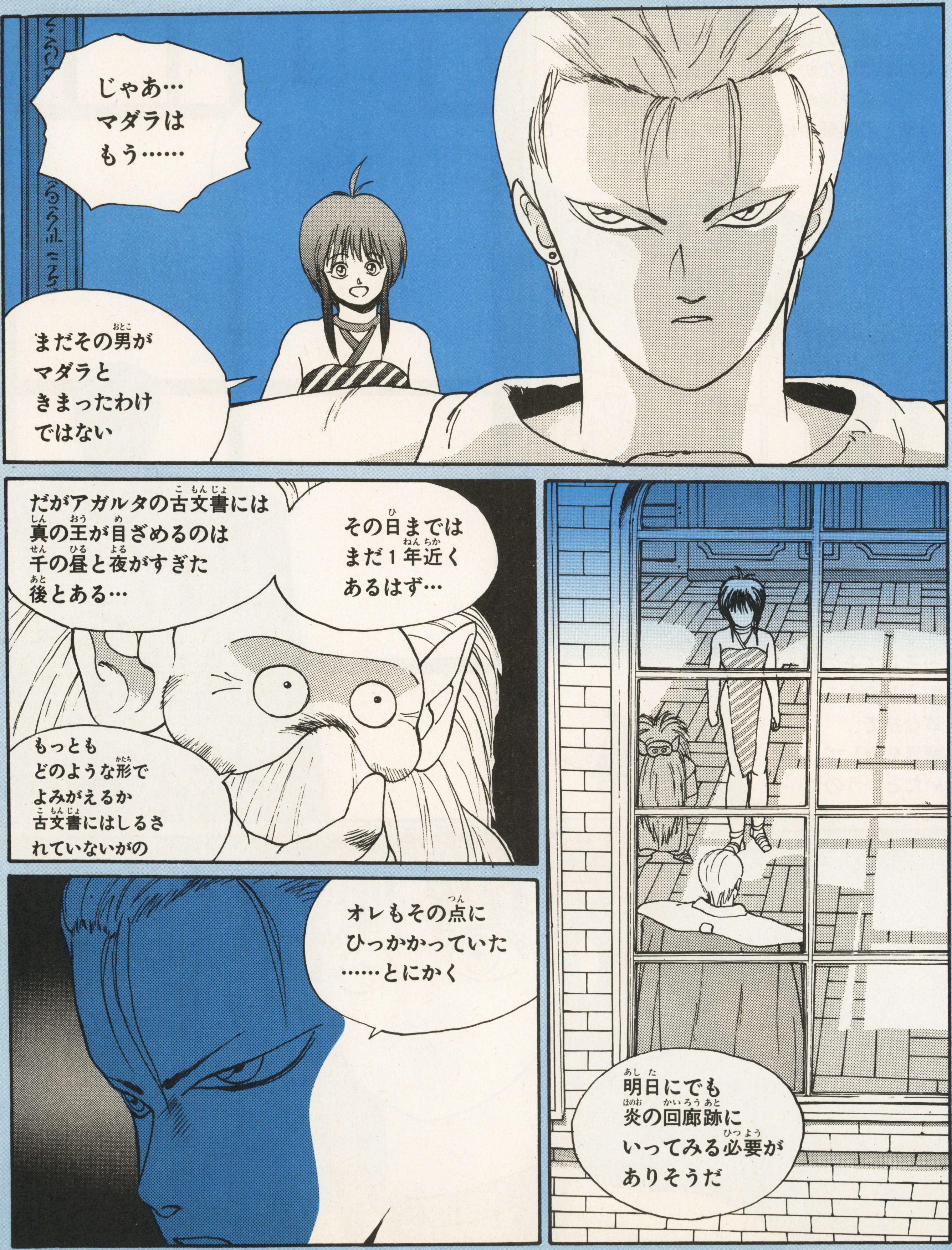

夏凰翔
カオス
ランク 53／53
経験値 165
攻撃力 3870／3870
耐久力 4150／4150
霊力 4800／4800
ハクビの城ごくろうだったな……
みんなも今日はゆっくり休んでくれ
おー
カオスさん
どうしたロキ？
じつは…ハクビの城でちょっと気になることがあったんです……


ロキー!
腕のちょうしがよくないんですよ。
お帰りなさい
ロキ
たいへんだった
でしょ
あ
へんなの
ロキったら最近
いつもあーなの
よ
………
にぶい
女じゃのう
‥‥
ささ
早くしないと!
べつに
いそいで
ないぞ…
どーも
キリン
さん…
あ…ああ
かぁ
えっ
それじゃぼ、ぼく
闘衣の
チェックが
あるから……
ああ…そーだ
カオスさんが
話がある…って
いってましたよ…
‥‥


ほう…ここ数か月たった1人で魍鬼相手にゲリラ戦をやっているという謎の戦士か…
でもそれがどうかしたの？
…例の魍鬼狩りの戦士がまたあらわれたらしい……
何かあったのカオス？



今までではその姿を
見た者はいなかったが
今回はロキ達が
魍鬼との戦闘中に
遠目ながら
見ている
その男はロキ達に
加勢をして
ハクビ城が落城
するといなくなって
しまったらしい
…似ていると
思わんか…
……やつに
…そしてその戦士は
剣より発する
妙な技で
魍鬼を倒して
いたというのだ…
!!!
ま…まさか
霊妙剣!?…

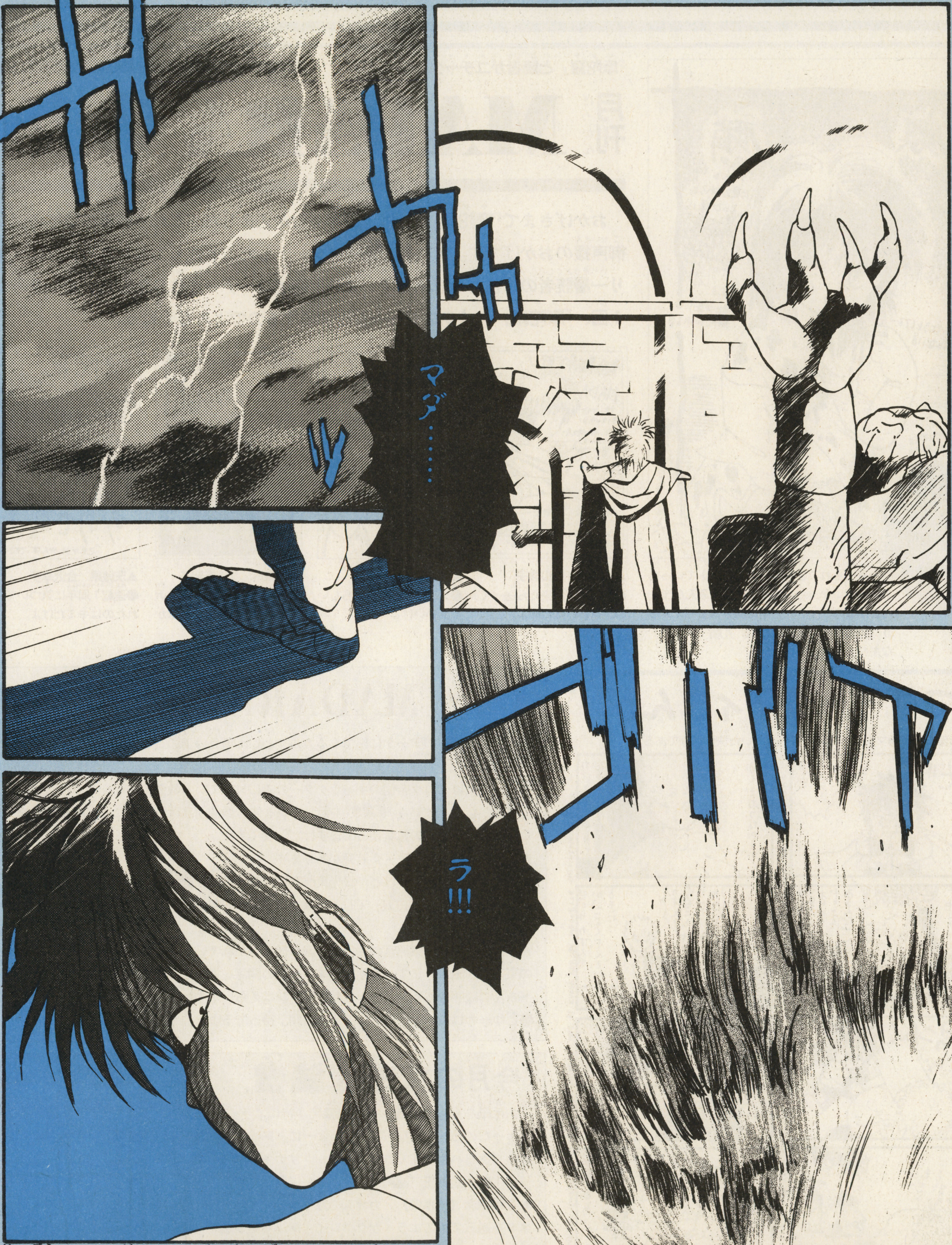

じゃあ…マダラはもう……
まだその男がマダラときまったわけではない
だがアガルタの古文書には真の王が目ざめるのは千の昼と夜がすぎた後とある…
その日まではまだ１年近くあるはず…
もっともどのような形でよみがえるか古文書にはしるされていないがの
オレもその点にひっかかっていた……とにかく
明日にでも炎の回廊跡にいってみる必要がありそうだ


いかがいたします!!? ミロク帝…… カオスの反乱軍に我が軍の城が落とされるのは 3つめですぞ!!
……
おっのっれェ〜〜〜
カオスウウ!!!
カオスの反乱軍なぞ その気になればいつでもつぶせるわ
好きにさせておけ
辺境の城など 2つでも3つでもくれてやれ
クックックッ…… そうは思わんか?
楽しみは後にとっておいた方がより楽しくなるものよ……


は…
はあ
な…
なにィ!?
!!??
ボワッ
あれは北方紅砂阿一帯を支配している貂麺伐跨の…
ざわ
ざわざわ
ばかな…
九鬼曼荼羅が燃えているぞ……!!


ゴゴ
ゴゴゴ
チョウリョウバッコ
八大将軍の一人。北方の紅砂河と呼ばれる広大な砂漠地帯を治めている。"蹴叉"という独特の武器を巧みに操り、超格闘技ともいえる"戦斗"を使う。
ランク 58
攻撃力 2970 耐久力 3160
妖 力 2640 カルマ 3240
ぐ… うう…
…きさま… いったい 何者だ… 金剛国八将軍の このオレを こうまで…


ゴゴゴ
ゴゴゴ
!!!
その剣(けん)は……!!
そ…そうか
わかったぞ…
ザンッ
き
…きさま……



クサナギを手にした謎の男の正体は!?

次号〈12月23日発売〉に続く!!

『摩陀羅』と読者がユチャクするページ

月刊 MADARAの友

おかげさまで『摩陀羅』も連載１周年をむかえました。これも読者の皆様の温い御声援のおかげです。で、第２部もスタートしたことだしこれをきっかけに、より一層読者の皆様となれあっていこーと読者コーナーを作りました。２〜３号に１回、『摩陀羅』のイラストページが登場するのでよろしくねっ。

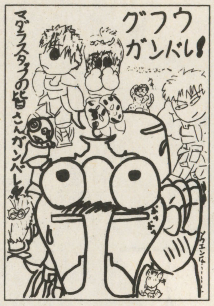
今月の麒麟



今月送られてきた麒麟のイラストでいっちゃん可愛いかったハガキを載せてみんなでよろこぶこのコーナー。第１回目はまりんぶるう（岡山県）ちゃんの作品。丸顔でキュートなキリンだぜっ♡



▲兵庫県／脇山典子
●同人誌、出来たら送ってね。やおいはだめよ。



▲兵庫県／辻本学
●グフウのファン、らしい。まあいいけど



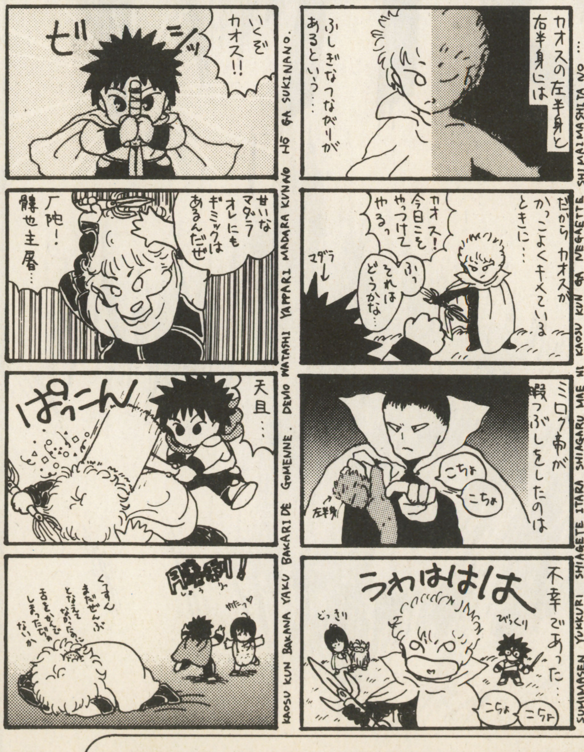
▲茨城県／井沢有紀子
●どーでもいい話だが井沢さんちの近所に原作者はかつて下宿しておった。



▲茨城県／金沢幸歩
●連載１周年に気づいてくれたのはキミだけよ。

マダラパロディまんが

作／紫部まり子●マダラの設定の盲点をついた快作(笑)である。



MADARA質問箱

Q１．『摩陀羅』のデータに出てくるカルマという項目は何のことですか。

（三重県／高山文彦）

A１．これはミロク帝側のキャラクターのみに付いている数値で、「今までどれくらい悪い事をしたか」という"悪業度"を示しています。数値が高ければ高いほど悪人なのです。

Q２．邪鬼って女の言葉使ってますけど、女ですか。（神奈川県／魅冬）

A２．オカマです(笑)。女装癖があります。

Q３．今頃遅いと思うけど、日光東照宮にいる「三猿」「麒麟」とあともう一人のキャラクターというのは「白沢」でしょ。ぼくは小学校６年生だから修学旅行の時、説明で聞きました。

（神奈川県／千坂靖之）

A３．正解です。東照宮の中には白沢の絵も書かれています。『摩陀羅』の最終回にはこの東照宮が出てきます。東照宮とマダラ達の関係を推理してみてね。それにしてもガイドさんの説明をちゃんと聞いてた千坂クンはえらいぞ！

●とゆーわけで、『摩陀羅』に関する質問、待ってるよん。

今月のエライ読者

お手紙をくれた読者の中で、編集部が特にエライ！と思った読者を発表して誉めるコーナーなのだ。みんなも拍手するよーに。▶ゆかりべまりこ（東京都）／受験生にも関わらず毎日ハガキをくれてエライ。クサナギの剣のファンとゆーのもよくわからんがエライ！▶大島英正（福岡県）／ノート１冊分、魍鬼のデザインを考えてくれてエライ！▶高橋徳希（岐阜県）／カオスの双子の弟、とゆー原作者が密かに考えていたのと同じネタを送ってきてエライがクヤシイ！▶ジャミラ魅冬（神奈川県）／一人でマダラ同人誌を作って送ってくれてエライ！

●お手紙、イラスト、おセイボ、待ってます!!　〒102 東京都千代田区九段南４−７−16 市ケ谷ＫＴビル ㈱ファミコン編集部「MADARA関係者の机の上」係

マ ル カ ツ デ ー タ バ ン ク

MARUKATSU

DATABANK

新作ソフト体温計

レビュースペシャル

『ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦』

『三國志』

ソフトヒットチャート

チャートレーダー/前評判ベスト15

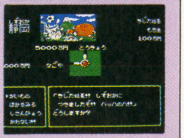
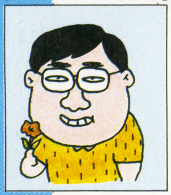
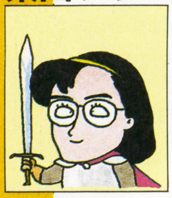
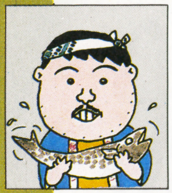


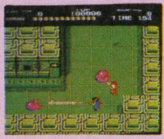
12/23
第23号

新作ソフト体温計

11月25日〜12月2日発売

50° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

評論家 ／ 作品	たけしの戦国風雲児	中国占星術	桃太郎電鉄
	R カセット  タイトー ¥5,800	R カセット  ジャレコ ¥5,900	R カセット  ハドソン ¥5,800
マッピー アクション派代表  アクションが好きな訳でもないのに、アクション派代表としてこのコーナーを担当することになったワタシだが、今回でお別れすることとなった。これで肩の荷がおろせる。ホッ。	う〜ん。ワタシには、どこがどう楽しいのか、よく分からない。やっぱり、最近(昔から?)ニュース以外のTV番組を、ほとんどまったく見ていないのが敗因かなぁ。確かに、分かる人ならおもしろいんだろうなぁ……。 **6**	ワタシは占いは信じない、という人には無関係なソフト。ま、結果が、グラフィックとして見れるのは、ちょっと面白かったけどね。ちなみにワタシの12月の金銭運は、大吉(777)だそうな。ホントだといいけどなぁ……。 **5**	アイデアを活かしきっていないのか、どうもゲームが単調だ。物件が売れるとか、鉄道の意味をもう少し持たせるとか…。方法はあったのではないだろうか。でも、みんなで楽しく遊べるゲームではあるだろう。 **6**
ジェームス教授 頭脳派代表  (勝)編集部の「ワールドコート」ウデ自慢たちが近々ナムコに道場破りに行くという。ナムコのプロ級プレイヤーにサンザンな目にあわされて、自信喪失してくれればこっちのもんだ。	SLG要素も入ったすごろく型のゲームだ。アニメ風の画面があったり、けっこう凝ってはいるんだけど、かえってうっとうしい気もする。「パーティ・ゲーム」っていうオマケもついてるけど、必要なかったんじゃない? **5**	コンピュータに占いをさせるっていうのは、ずいぶん昔からあるアイデアだよね。このソフトは、アニメーション画面があったり、サービス精神たっぷり。でも、ファミコンの占いって、イマイチ信用できないんだよね。 **5**	『桃太郎伝説』とは何の関係もない、ボードゲームタイプ。『伝説』と同様、とっつきやすい気配りの効いたゲーム展開。グラフィックもシンプルなわりに完成度が高い。みんなでワイワイ遊べば盛りあがりそう。 **7**
東山ナツコ 女の子代表  う〜寒くなりましたね。ヤセてるナツコにとっては北風はつらいけど、寒ければ寒いほど、アツアツのお鍋がおいし〜くなるのよね。楽しい鍋は、気持ちまで幸せにしてくれるね。	さすが遊びのたけちゃん、笑わせてくれるよね。メインの"日本縦断ゲーム"の他に、ゴルフや川渡りゲームなど7種類のゲームで遊べるの。何でもありで楽しいわよ。でも、テレビのあのハデなCMはまいっちゃうよね。 **8**	占いが大好きなナツコにとっては、うれしいソフト。試しに相性占いをやってみたら、けっこう当たってるのよ…。ちなみにナツコの主星は、鳳閣星でした。男女各5人まで登録できるから、いろんな人を占ってみよう。 **7**	前作の『桃伝』ファンのナツコは、タイトル画面のバックに『桃伝』の曲が流れただけでうれしくなっちゃった。ゲームはすごろく風で単純なんだけど、各地でイベントが楽しいの。これは、みんなでワイワイやるといいわ。 **8**
ビショップ小峯 プログラマー代表  最近は、24時間営業のお店が増えて、夜中に仕事をすることが多いワタシとしては大助かり。しかし、夜はやっぱり寝たい。たとえ仕事をほっぽりだしてでも…。かなわぬ夢だけど。	アクションゲームのイベントなど、これまでのすごろくゲームにはない新しいアイデアをいろいろ盛りこんだのはいいけれど、それらが断片的すぎてうまくまとまっていない。それなりに楽しいのだけれど…。 **6**	ゲームっぽいつくりや、ファミコンに対するイメージのせいもあり、今イチ権威不足。手軽さを狙ったのかもしれないが、かえってそれがマイナスになっている。もっと仰々しくしたほうが占いらしかったのでは? **5**	楽しいゲームだが、堅実なプレイをするほど勝ちやすい点になんとなくもの足りなさを感じた。ゲームのコンセプト上、仕方のないことなんだろうけど、イチかバチかのギャンブル的要素があってもよかったように思う。 **7**
ふぁんきい岡本 ただのゲーム好き代表  杉本彩ちゃんのファンです。あの健康的な色気がたまりません。そしてついに、彼女のプロモーションビデオを手に入れました!! でも今ビデオデッキがありません。ぐっすん…。	止まったマスで起こるイベントが、今ひとつ魅力に欠ける。アクションやAVG風など数々のイベントがあるけど、1つ1つは単純でもの足りない。いろんなジャンルを混ぜればいいというわけじゃないと思うけど…。 **5**	「ファミコンでキミとボクの相性を占ってみようか」などと、女の子を家に呼ぶ口実にするにはもってこい。ただし、その娘との相性が良くないと逆効果。下調べしておくように。占いの内容はかなり本格的で信用できそう。 **6**	大金が入ったりすると思わずニヤついたり、お金を失うと心底くやしかったり、ボードゲームの面白さを見事にFCに取り入れた。さすが、さくまさん。億単位の金を右から左へ動かして、社長気分でゲームができる。 **8**
アンカーマン **コウコウヤ尾木**  先日、昼メシを食べた後でサイフがないのに気づき、恥ずかしい思いをしてしまった。ミジメじゃ。	イベントが、とにかく楽しいのォ。たけし特有のギャグが、しっかり決まっている。士官モードでは、謎解きの楽しさも入っているのじゃ。コタツの中で、ワイワイやろう!	まじめに占ってくれるのが、良いのォ。男女ともに5人ずつ登録ができるので、いろんなパターンを楽しめるのじゃ。結果をグラフィックで見せてくれるというのも、楽しいゾ。	『桃伝』作者さくまさんが、今度は楽しいすごろくゲームを作ってくれたゾ。資金の計算など頭をタップリ使うので、頭の回転が良くなるかもしれんの。

半熟英雄	突然！マッチョマン	エイリアンシンドローム	キング オブ キングス	私のハマリ度チェック
スクウェア ¥5,800 	ビック東海 ¥5,500 	サン電子 ¥5,500 	ナムコ ¥5,900 	
ユニークなシステムのゲームは、遊びづらい事が多いけど、このゲームは、あまり違和感なく遊べるのだ。ギャグが多いというのと、シナリオが少ないのは残念だ。ひと通りクリアするまでは、とても楽しくプレイできる。 **8**	はっきり言って、とても難しい。いかにもひと昔前のアクションという雰囲気が、画面から漂っている。だが、ノスタルジアに浸りながらプレイするには、ちょっと難度が高すぎる。ま、マニア向けと言うところか。 **5**	一応はアクション派代表。まじめに批評しなければならない。でも、アーケード版は知らないので、移植に関してワタシには、よく分からない。２Ｄの迷路は複雑だし、ボスは強いし、確かに難しいゲームなのだが……。 **5**	敵のアルゴリズムがイマイチ練られていないような気がした。雰囲気も、どちらかというと中世ヨーロッパ。ファンタジーの世界として浸ることはできなかった。魔法や、ブレスなどの特殊攻撃とか、考えてほしかったな。 **6**	別に担当してるからって訳じゃないけれど、最後のおすすめは、『半熟英雄』で決まり。ＳＬＧファンじゃなくても楽しく遊べるのが魅力。と、いうわけで、次回からアクション派代表は、誰がやるのかな？
ずいぶん個性的なＳＬＧだ。ＲＰＧ要素もあって楽しい。グラフィックは美しいし、ギャグの要素は入っているし、展開はハデだし。でも本格派ＳＬＧが好きな人にとっては不満かも……。好みの分かれそうなゲームだ。 **8**	全体に、昔のゲームみたいなカンジだ。ファミコンのゲームもＲＰＧ、ＳＬＧなどの流行以来、こういったシンプルなゲームには今ひとつもの足りなさを感じてしまう。何か新しい工夫があればいいんだけど……。 **6**	アーケード版のグラフィックを想像しているとガッカリするかもしれないけど、うまくファミコンに移植していると思う。難しすぎることもないから、誰でも楽しめるんじゃないかな。特に２人プレイは楽しいね。 **8**	ＳＬＧは、パソコンからの移植が一段落して、オリジナルのＳＬＧがどんどん出てきた。それぞれに新しいアイデアがあって楽しめる。このゲームも、奥が深く、じっくり取り組めそうだ。好みにもよるだろうけど。 **8**	やっぱり『半熟英雄』だね。そして、『キング オブ キングス』。この２本は、完成度の高さでオススメ。『エイリアンシンドローム』も悪くないね。『桃太郎電鉄』もなかなか……というぐあいに、今回はいいソフトがそろった。
お城を取っていく、陣取りゲームなんだけど、戦いの途中に"タマゴ"を呼んでおはらいをしたり、ゲームオーバーになって兵士たちが喜んだりと、ギャグが効いてて飽きないの。それに、音とグラフィックもGoodネ！ **8**	向かってくる敵をやっつける。一見昔風のアクションゲームだけど、変身できるアイテムを手に入れれば、グッグーンと突然マッチョマンに変身しちゃうの。そのシーンが楽しくて。いじわるな敵が多いのが困ったけどね。 **6**	各エリアにいる仲間を助ける、人命救助のアクションゲーム。当たり判定があまいのが気になったけど、逆にアクションもののニガテなナツコには助かったわ。２人でプレイすると、アイテムの取り合いなど楽しいわよ。 **6**	ユニットが、トラックや飛行機ではなくて、ドラゴンや妖精だから変にサツバツとしてなくて、愛着がわいちゃった。その分覚えることがたくさんあって、大変だったけどね。やとった兵が、あいさつするのがかわゆい。 **7**	今回は、友だち集めてプレイしたほうが楽しいソフトが多いみたいね。その１は『桃鉄』。その次は『たけし〜』。２人でプレイするなら『エイリアン』をおすすめ。みんなでやってもいいけど、１人でも○なのは『キング〜』ね。
リアルタイムでゲームが進行するのだが、かんじんの時間経過がよくわからない。何もすることがなく、次のイベントをただボーッと待っているほど間抜けなことはないと思う。タイマー（日数）表示して欲しかった。 **7**	新しさや、あっと驚くようなアイデアがない。ゲーム内容に魅力を感じないのである。操作性は良いので、そこそこ遊ぶことはできるけれど、プレイしていても、「もっと先へ進みたい」という気になれないのだ。 **5**	フィールドを自由に駆け回れるため、攻撃するより逃げ回ることのほうが多くなる。だからシューティングとしてはやや不満が残る。その分、ボスキャラとの対決がすごいんだけど、全体としてはやはり不満。 **7**	ファンタジー世界のＳＬＧなので、現実とは異なる独得の決まりがある。それを把握するのに少し手まどるかもしれないが、のめりこんでしまえば、かなり遊べることは間違いない。ファンタジー好きにおすすめ。 **7**	７点のソフト４本は、どれも楽しいのだけれど、両手放しでおススメすることはできない。あとは好みの問題だと思う。ワタシの好みということになると『エイリアンシンドローム』。なかなかブキミでいいと思うのだ。
リアルタイムでゲームが進行する、新方式のＳＬＧだ。ゲームを通して楽しいアイデアが満載だが、なかでも「たまご」がユニーク。たまごの周りを踊り歩くとモンスターが出現するんだ。キャラの踊る姿がかわいい。 **9**	マッチョマンに変身すると、ユニークな動きと強力パワーで敵をなぎ倒す。こうなれば楽しいけど、変身する前はマイキャラの動きも武器もちょっと地味。シンプルなゲームだけに、もっと迫力とか勢いで押してほしい。 **5**	ファミコンでも、あのグロさが表現できた！　ちょっとかわいらしくはなったけど、ぬめぬめした(？)エイリアンたちがうごめく姿はやっぱりグロイ。まるで、ＳＦＸ映画の世界にもぐりこんで、バトルしてるみたい。 **7**	妖精や魔法使いたちが繰り広げるウォーＳＬＧは、とってもファンタスティック。１人用の「ルシファーとの戦い」は、４つのシナリオが連続したストーリーで構成されていて、まるで幻想の物語を読んでいるようだ。 **8**	買いたいなと思ったソフトは『半熟英雄』。気の長いほうでないボクとしては、ＳＬＧはあまり好きじゃない。けれど、このゲームはテンポも良く、ギャグも笑える。食わず嫌いだったＳＬＧが好きになりそう。
ガッハハハハ！　とにかくおかしいのじゃ。まじめにＳＬＧしようとしても、ドンドン出てくるギャグに思わず笑ってしまう。ＳＬＧとしても、もちろん文句なしじゃ！	最近のアクションゲームは、やたら凝っていてムズカシイが、これは実にシンプルで良いのォ。マッチョマンに変わるというのも、うまくゲームを盛りあげておるようじゃ。	これは、アーケード版からの移植じゃな。このゲームの特徴だった、エログロキャラが忠実に移植されているのはオドロキじゃ。アクション性も高く、まずまずのできじゃ。	従来のＳＬＧの世界に、ファンタジーが盛りこまれておるとは。ＲＰＧなどでおなじみのモンスターを操っていくのは、なんだか不思議な気分。ミョーな楽しさが味わえるゾ。	う〜む、最近、徐々に増えつつあるスゴロク風ゲーム。今回も２本入っておるのォ。みんなで楽しめるところが、人気の出たヒミツじゃろうな。

REVIEW SPECIAL
レビュースペシャル



デイヴ菅原

あー、なつかしいったらありゃしない！ ウルトラシリーズは、全部見たゼィ！ すごいだろう。

またまた甦った、永遠のヒーローたち!!



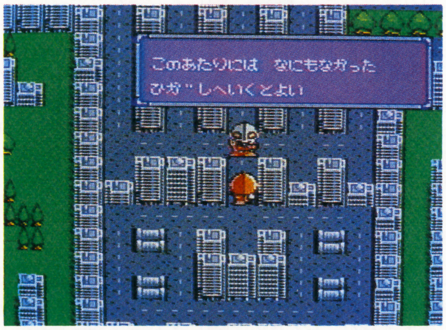
ウルトラマンといえば私にとって生まれて初めて知ったヒーローである。そんな思い入れ深いウルトラマンのゲームとは？

アクションの次はRPGでシュワッチ!

バンダイより登場したウルトラマンシリーズのファミコンソフトも、この『ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦』で3作めとなる。1作めの『ウルトラマン』、2作めの『ウルトラマン2 出撃科特隊』は、ともにアクションゲームだったが、今回登場の新作はガラリと変わって、RPG仕立てになっているのだ。全部で5つあるステージには、ウルトラの兄弟たちが1人ずつ怪獣に捕えられており（何と情けない…オー・マイ・ゴッド！）、彼らを救出し、仲間にしながらゲームを進めていくんだ。各ステージには、"ミッション"と呼ばれる謎も1個ずつ用意されていて、それをクリアし、そのステージのボスを倒すとステージクリアなのだ。RPGなのに「ステージ」があるというのも変わっているけど、ゲーム進行はいたってシンプル。はたしてこの中にどれだけの楽しさが詰めこまれているのか、私、デイヴマンが探ってみよう。ジュワッ！

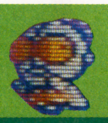
経験値やレベルのないRPGなのだ

さて、この『ウル倶楽』、初めにも言ったようにRPGということなわけだ。で、RPGと言えば思い出すのは経験値とレベルという言葉。しかし、この『ウル倶楽』にはその2つの言葉は使われないのだ。エッ？ RPGなのにー！ と思っただろう。たしかにRPGなのに、経験値やレベルがないのは今いちピンとこない。しかしこの『ウル倶楽』、そんな物はなくともちゃーんとキャラは成長する。それが"ミッション"だ。ミッション（試練）とは、各ステージごとに困っている怪獣がいて、その怪獣を助けるというもの（まァ、ほとんど悪いキャラを倒せばOKなんだけどネ）。そして、ミッションをクリアした時点でキャラのステータスが上がるってわけだ。それまでに戦ってばかりいればパワーが、逃げてばかりいればスピードがよりアップする仕組みだ。ウ〜ム、これは新しいと思う！



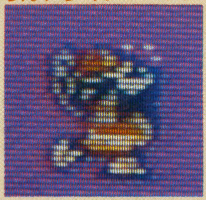
⬆ゾフィは、ひとつしか教えてくれない。もちろん、ミッションのヒントとは限らない。

キャラの魅力はゲームを救えるか

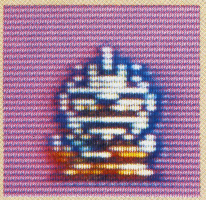


ゲームジャンルを問わず、そのゲームのキャラクターっていうのは、楽しさを大きく左右する要因のひとつであるのは、間違いない。ウルトラの1、2作が、ナゼいまいちだったのか？と考えると、両作ともウルトラマン、怪獣ともリアルタッチのキャラだった。だから、プレイする側もミョーにシリアスな気持ちになっちゃって、ムジャキに楽しめなかったんじゃないかな。そうなると、ゲームの悪い部分がだんだん気になってきちゃうもんだ。その点、『ウル倶楽』はキャラをディフォルメ（変形させること）させてカワイクしているから、キャラを見ているだけで楽しめちゃうって感じだ。さらに、敵の攻撃を受けたときのカッコウなんて、しまった！という気持ちよりへーんなの、と思ってしまう。だから、敵が出過ぎてイライラする！ なんてのも、イライラしながらもニガ笑いをしてしまった。キャラのまずさをカバーするだけのゲーム性を持つゲームなら別だが、多くのゲームはまだまだ弱点が多い。それだけに、やはりキャラクターは魅力的であるべきだ。

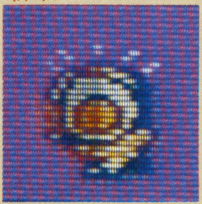
ウルトラマンエース



ウルトラセブン



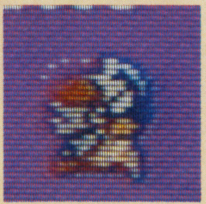
新マン



ウルトラマンレオ



ウルトラマンタロウ



イラスト／中野豪

マップはけっして広くはない

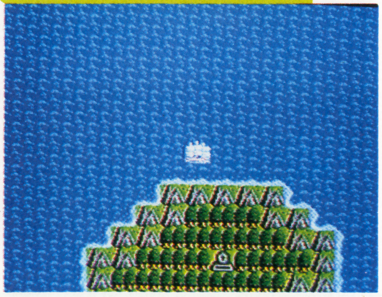
現在、RPGの１つの方向性として「マップは、より広く！」というのがある。『ドラクエⅢ』しかり、ちょっと古いけど『ヘラクレス』なんてのも広かったなあ。しかし、この『ウル倶楽』は違うゾ！　５つのステージに分かれているため、それぞれ１つのステージのマップは、だいたい６×７画面分ほどしかないのだ。５つ合わせたとしても、最近のRPGと比べたらクジラとイワシほどの違いがある。そしてその１つのステージの中でやることはといえば、①ウルトラの父を探す（エネルギーを回復してくれる）②ゾフィを探す（助言を与えてくれる）③ウルトラの兄弟を助ける④ミッションをクリアする⑤ステージのボスを倒す、の５つ。これは５ステージ全て同じなんだ。だからこの『ウル倶楽』は、いわば「コンパクトにまとまったRPGが５つ詰めこまれたソフト」という感じなんだ。それはそれでいいことだと思う。お得な感じもするしね。ただ、そこで思うのは、いくら迷路になっていても６×７画面の狭いマップ内でこの５つのことを行なうのは、いとも簡単なのではないか？　ということ。ところが、そうじゃあないんだこれが。とにかく、敵の出現率が異常なほど高いんだ。３歩進んで怪獣！　２歩下がって怪獣！　というようにオニのように現われる。だから、マップが狭いからといって、カンタンにクリアできるとは限らないのだ。

ドラクエⅠ



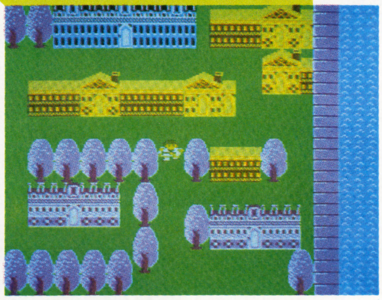
➡私は、イチバン、バランスのとれたRPGだと思う。

ドラクエⅡ



➡バランスは良かったけど、あの海が広すぎて、という声も……。

ヘラクレスの栄光



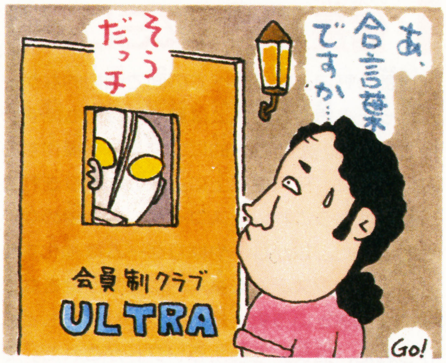
➡RPGには、こんなのもあった。イチバン広いんじゃないかな？

こうなりゃ楽しくバトルするしかない!!

この『ウル倶楽』には、エネルギーを回復する手段として、ウルトラの父がいる。しかし、コイツが実に見つけにくいんだ。だからどうしても敵を倒したときに手に入るEカプセルに頼ることになる。でも、このEカプセルもなかなか出ないから、ガンガン戦闘しないと貯らないんだ（それで敵の出現率が高いのかもネ）。そんな意味でも重要なバトルシーン。これだけ、ひっきりなしに行なわれるだけあって、それなりにアキのこないものになっているようだ。たとえば、敵の怪獣の弱点探しなどは、うまくヒットしてバンソウコウが現れたときは、けっこうウレシかったりする。さらに怪獣たちのメッセージもユニークで、「ものすご、いたいわァ〜」なんてことを怪獣が言うと、思わず笑ってしまう。ウルトラ兄弟の攻撃も、キャラによって特徴を出しているし、戦闘自体は、それなりに楽しめるようにはなっているんだ。



⬆目にバンソウコウが現れた！　弱点め〜っけ!!

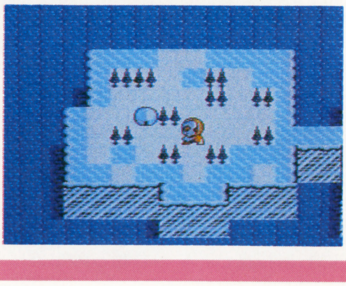


怪獣さん！そんなに私を攻めないで!!

キャラのカワイサ、戦闘の楽しさ、ステージ性の新しさ、など良いところばかりを見ながら、プレイしてきたけど、やはり敵の多さにはカンニン袋の緒が切れてしまいそうだ！　ステージを小さくまとめ、ステージ制にしたところは広大なMAPのRPGが多い中で、新しいタイプで良いと思う。しかし、敵の出現率を上げることで難度を上げ、小さいマップを補うのではなく、謎を深めるだとか、各ポイントにいる怪獣を強くするだとかして小さいながらも、密度の濃いステージにすることで補えなかっただろうか？　考えるに、この敵を増やして難度を上げるって形は、アクションゲームに通じるところがあるんじゃないかな。たしかにアクションなら、進んで行くごとに敵が現れてもイヤにはならない。むしろ闘志さえもわいてくると思う。だけど、あくまでもRPGという形をとったのなら、RPGの基本姿勢（バランス）は守った上で新しいアイデアを試してほしかったなァ。



⬅仲間を捕えている敵ぐらい、特別なヤツを出せばいいのに。



➡オヤ？　いかにもって感じであるのが、なんかおかしいネ。

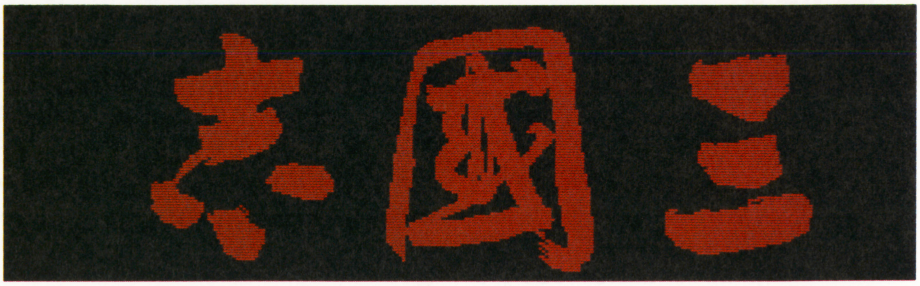
REVIEW SPECIAL
レビュースペシャル



ダイナマイト朝日

SLGブームも下火になったかなと思ったら、こんな大物が残っていた。ちょっと気合いを入れてみよう…。

中国の歴史は深く、濃く、面白い



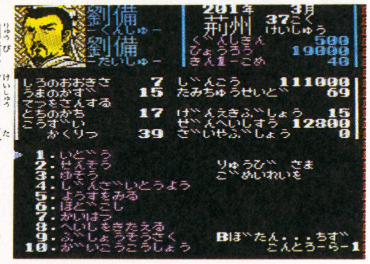
ポスト『信長』は、やはり光栄のこのソフト。中国の歴史文学の最高峰をもとにした、壮大な歴史SLGなのだ。

ついに登場した『信長』を越えるSLG

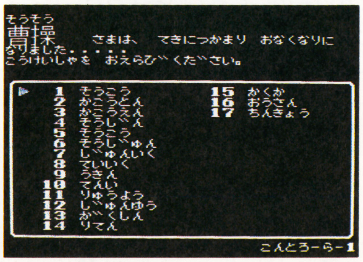
『信長の野望』は、すべての面で画期的なゲームだったと思う。主人公は動くわけでも話すわけでもない。ただ機械的にコマンドを操作するだけなのに、PRG以上に主人公になりきれてしまう。もうこれ以上スゴイSLGは望めないとも思えた。しかし、やはりゲームは進化する。『信長』のシステムを基本的には受け継ぎながら、三國志という史上最強のシナリオをもとに作られた、『信長』を超えるソフトがこれだ。そして、この『三國志』もいよいよファミコン移植されて、われわれの前に登場したのだ。

移植は、ほぼカンペキだ。コマンドが少し減って、ヘックス画面はちょっと変形。しかし、このゲームの心臓ともいえるデータはそのまま、武将たちの名前もちゃんと漢字で表示されるのだからウレシイ。よくここまで完成したな、と感心できるほどのデキのよさなのだ。

前にも述べたように、このゲームは『信長』のシステムを受け継いでいる。『信長』を経験した人なら、すんなりとチャレンジできると思う。



➡劉備、荊州に立つ！　いよいよ中国58か国を統一する戦いが始まった。まず国力を上げる。

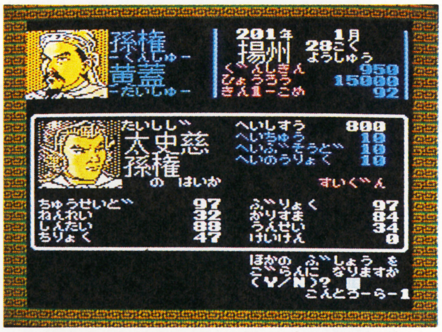


⬅たとえ君主が死亡しても、さらに後継者を選んでゲームを続行することができる。

このゲームは人の尊さを教えてくれる!?

それでは、どこが違うのか？　それは「人」だ。登場人物の数がダンゼン違うのだ。といっても君主、つまり『信長』でいう大名の数は少ない。その君主に仕える武将の数がスゴイのだ。『信長』は、その国の国力（兵の数、石高、町の数）が勝負の分かれ目だった。しかし『三國志』ではどれだけ、優れた武将を従えているかが一番大きなポイントになる。戦で負けても人の上に立つ君主として優れていれば、最後には笑うことができるという仕組みになっているのだ。

このゲームのシナリオとなっている"三國志"とは、中国4千年の歴史の中でも最高傑作といわれている歴史文学だ。劉備、曹操、孫堅をはじめとする英雄たちが、中国統一を目指して知を競い合った時代の物語だ。最近では、小説のほかマンガでも出版されているから、ゲームを始めようと思う人は、ぜひ読んでほしい。いか



⬆武将のデータはマメに見ておくようにする。

人事勧告　武将選びのコツ、引き抜きのポイント

各ターンで必ずようすを見る

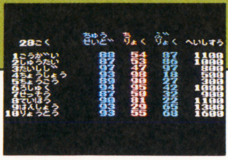
有能な武将を集めるための第一ポイントは、毎月、毎月、欠かさず「ようすを見る」のコマンドで、どの国にどんな武将がいるかをチェックする。そして、きっちりメモすること。忠誠心が低く、しかも有能な武将はどの君主にも狙われる。早い者勝ちの世界だ！

戦場になった国を狙え

戦場になった国では忠誠心の低い武将を見つけやすい。つまり、捕虜になったり戦いに敗れて在野に下った武将がいるわけで、当然こうした武将は引き抜きやすい。どこかで、戦争が起こったら、とくに注意して武将たちのデータを調べるようにしよう。

武将たちは名馬に弱い

「武将の登用」の方法は3つある。金を贈る、名馬を贈る、そして自ら会う、という方法だ。このうちもっとも有効なのが名馬を贈る方法。とくに武力が高くて知力の低い、戦闘向きの武将にはダントツで効果がある。



➡各国のチェックは武将一欄が便利。

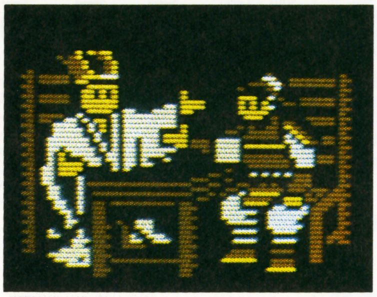


⬆Ⓑボタンで全体マップが表示される。

に、「人」が大切であるかが理解できると思うし、ゲームに登場する武将たちの性格も分かって、楽しくプレイできると思う。それほどシナリオに忠実なデータが盛りこまれているのだ。

今も昔も政治は同じ 虚々実々の駆け引き

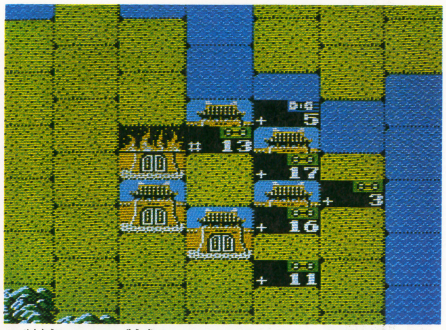
リクルート疑惑で大さわぎの日本の政界だけど、政治家のおじさんの中には、三國志に登場する史実を座右の銘にしている人たちは多い。諸葛孔明をはじめとする軍師たちの駆け引きは、勢力争いの激しい政治の世界の多くの作戦の基礎になっているからだ。そうした駆け引きの楽しみが、このゲームにはとても重要なポイントとしてクローズアップされている。代表的なのが武将の引き抜き。忠誠心の低い武将を見つけて、味方にしてしまう技だ。ほとんど労せずして戦力アップをはかれる有効な作戦なのだ。また、直接対立していない君主とは同盟を結び、共同作戦で他の君主を集中攻撃することもできる。もちろん、戦闘の場面でも駆け引きは必要。とくに、火計が一番有効な作戦なのである。たとえ、戦力的には敵軍よりも劣っていたとしても、効率のいい作戦と有能な武将たちによって劣勢を一気にひっくり返すことだってできる。逆に兵力にモノを言わせて、力でゴリゴリと押していく作戦が、思わぬ惨敗に終わることもある。そうした、知的な駆け引きこそが、このゲームの最大のお楽しみになっているのだ。



⬅コマンドごとに、かわいいアニメーションが表示される。

これが、やっぱり限界なのか――操作性

この『三國志』は超本格ＳＬＧの醍醐味を十分に味わえる、史上最強のファミコンＳＬＧに間違いないとは思うのだが、やはり操作性の悪さだけが致命的弱点として残ってしまう。これまで、いくつものファミコンＳＬＧを見てきたが、操作性がいいな、と思ったのは『ファミコンウォーズ』ぐらいのもので、その他はみな、不満が残った。このゲームの場合は、もとになったパソコンゲームと比較してしまうから、マイナス面が大きい(『大戦略』もそうだった)と思うけど、とくに戦闘モードのトロさは閉口してしまう。カーソルがななめに入りにくいのも大きい。これはファミコンというハードが、ヘックス画面とマッチしにくいからで、この点に関して言えば、完全に忠実に移植しようとするのではなく、『ファミコンウォーズ』のような碁盤の目にアレンジしてしまったほうがよかったと思う。『三國志』は、火計、兵糧攻めなどによる長期戦こそが持ち味だ。だから１か月の戦闘に何10分もかかるようでは、クリアするのにどれだけの時間がかかるか分からない。私もまだクリアしていないのだ。



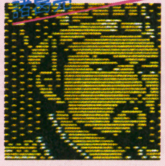
⬆戦闘モードは操作しづらく、スクロールもぎこちない。

中国全土、武将さがしの旅 ターゲットはこいつだ!!

1800年も昔の中国にどれだけの人がいたかは知らないが、現在10億以上といわれるんだから、そりゃかなりの武将たちがいたに違いない。てなわけで有能な武将をさがして、ちょっと旅をしてみることにした。知力NO.1の諸葛亮、武力NO.1の呂布（シナリオ2では君主)、知力、武力とも高ポイントの司馬懿、趙雲などが名武将であり、いくら金を積んでも惜しくない武将たちだ。バランスの点では関羽も捨てがたいけど、関羽は劉備にベッタリ。そのほかの君主には、まず仕えることはないと思う。しかし、こうした武将たちは引き抜きにくい。ホントにおいしい武将というのは忠誠心が低くて、しかも能力の高い武将。武力、知力のいずれかが90以上あれば、まずその武将は有効と判断していいのではないだろうか。とくに知力90以上の武将はアドバイスをしてくれるからありがたい。そこで注目されるのは、賈詡、楊松といった武将たち。知力90以上でありながら忠誠心は低い。名馬の１頭でも与えれば、まずＯＫなのだ。

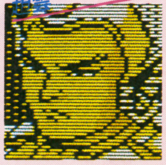


⬆知力90以上の武将は軍師としてアドバイスをくれる。

諸葛亮

知力100の天才軍師。彼のアドバイスなら間違いはない！

呂布

武力100の武将。武力は兵の能力、武装以上に重要なのだ。

趙雲

武力99、しかも知力も90以上というスーパー武将なのだ。

司馬懿

諸葛亮のライバル。武力もなかなかのスーパー武将のひとり。

賈詡

知力90以上ながら、忠誠心は20前後。オイシイ武将の典型。

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
マル勝ファミコン

ソフトヒットチャート DATABANK TOP30

★11月8日〜11月21日

ソフトヒットチャートは、ファミコンソフト（ロム、ディスク）の売り上げデータを中心に、㊕読者の人気投票、協力サークルの人気投票を合わせて、㊕編集部が独自に集計したデータ結果です。赤丸は急上昇中のものです。

『スーマリ3』に迫る勢い!『貝獣物語』2位

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー	発売日	最高順位	登場回数	寸評
1	1	7,191	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	10月23日	1位	3	今回もトップを維持。でも、2位『貝獣物語』の追い上げが気になる。
❷	—	6,817	貝獣物語	ナムコ	11月18日	2位	1	『スーマリ3』に迫る勢いで、初登場2位。次回はトップを狙える!?
❸	—	5,276	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	11月11日	3位	1	片山まさゆき原作の漫画をゲーム化。個性的なキャラが楽しい。
4	2	5,182	三國志	光栄	10月30日	2位	2	2ランクダウンしたが、人気は安定している。ロングセラーなるか。
5	3	5,105	ベストプレープロ野球	アスキー	7月15日	2位	9	これまた安定人気の1本。年末までこの人気を持続できるか？
6	5	4,434	Ⓓウルトラマン倶楽部	バンダイ	10月22日	5位	2	品薄で入手できない人も多いはず。ひさびさのディスクヒット！
7	16	3,638	ファミコンウォーズ	任天堂	8月12日	3位	7	ここにきて突如9ランクのアップ。出荷数の増加が原因かな？
8	8	3,295	究極ハリキリスタジアム	タイトー	6月28日	1位	10	人気の衰えない1本。『選手新データバージョン』もヒットしそう。
9	4	3,198	源平討魔伝	ナムコ	10月21日	3位	3	5ランクダウン。オリジナル版とのシステムの違いが裏目に出た？
10	—	2,890	西遊記ワールド	ジャレコ	11月11日	9位	1	業務用『モンスターワールド』の孫悟空版。ナイスヒット！

11	7	2,553	ドラゴンクエストIII	エニックス	2月10日	1位	18	ドラクエグッズやらビデオやら、あいかわらず盛り上がってるよね。
12	12	2,381	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	'85年9月	1位	—	『3』同様、『1』の人気も衰えない。さすがFC界の王者格。
13	11	2,009	プロ野球ファミリースタジアム87	ナムコ	'87年12月	1位	21	'88年度版の発売まであとわずか。この人気をひきついでね。
14	—	1,893	ファイナルファンタジー	スクウェア	'87年12月	3位	7	続編発売に備える人が多いのか、突如チャートに登場！ 驚き！
15	—	1,677	ファミリークイズ4人はライバル	アテナ	11月16日	15位	—	早押し式のクイズゲーム。TVのクイズ番組気分が楽しめるぞ。
16	17	1,564	霊幻道士	ポニーキャニオン	9月16日	3位	5	無敵パスワードが話題を呼んでるけど、自力クリアを目指そうぜ！
17	6	1,382	コナミック スポーツ イン ソウル	コナミ	9月16日	1位	5	なんか、すごく昔のソフトに思えちゃったりする今日この頃でした。
18	21	1,010	大戦略	ボーステック	10月8日	14位	3	マニアの人にはけっこうウケているみたいね。一般人にはツライ!?
19	—	987	Dパチンコ GP	データイースト	11月18日	19位	—	パチンコゲームってどれもオモシロイ。飽きがくるのも早いけど…。
20	10	966	三国志 中原の覇者	ナムコ	7月29日	3位	8	前回のベスト10復帰もつかの間。10ランクの大きなダウンでした。
21	14	837	燃えろ!! プロ野球'88 決定版	ジャレコ	8月10日	4位	7	ゆっくりと下降中。なんというか、お疲れさまでしたって感じです。
22	19	798	ドラゴンクエスト	エニックス	'86年5月	1位	—	この冬は、ドラクエを『I』からじっくり、なんてのもイキだねえ。
23	20	764	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	8月12日	1位	7	『ファミコンジャンプ』の発売は来年2月に延びたとか…。残念。
24	23	689	ザ・ブラックバスII	ホット・ビィ	10月18日	23位	—	意外な健闘を見せる釣りSLG。この地味さがかえっていいのかな。
25	18	658	ビバ ラスベガス	EPIC・ソニーレコード	9月30日	8位	2	パーティシーズン到来！ ってことでランクアップしないかな？
26	24	501	ドラゴンクエストII	エニックス	'87年1月	1位	36	ハイ、今回も『ドラクエ』3兄弟はそろってチャート入り。拍手。
27	—	436	ウィザードリィ	アスキー	1月22日	7位	6	冬はRPGの季節なのか？ あの名作がチャートに舞い戻ってきた。
28	—	429	アメリカ大統領選挙	ヘクト	10月28日	28位	—	異色のSLG。このソフトでアメリカの政治・経済がわかる(はず)。
29	9	398	ドナルドダック	ケムコ	9月22日	9位	5	ランクダウンしたけど『大統領』と並んでご機嫌のドナルド君でした。
30	—	376	サムライソード	カプコン	11月15日	30位	1	思いきり繰り上げ発売されたこのソフト。発売に気づかない人も!?

ヒット傾向を総合診断

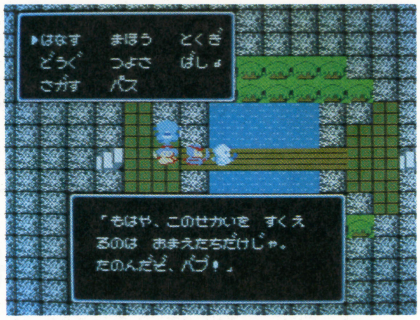
チャート・レーダー

『貝獣物語』の大ヒットで『スーマリ3』のトップの座が危うくなってきた。年末の大物の発売を控え、ますますチャートが楽しい。

今号の注目したい動き

2 この手のRPGはウケル!? 『貝獣物語』大ヒット！

トップ維持の『スーマリ3』に迫る勢いで、チャートを急上昇中なのが、11月18日に発売された『貝獣物語』。平面マップ、コマンド入力型という、現在もっとも人気の高いタイプのRPGがひさびさに発売とあって、RPGファンは待ってましたとばかり飛びついたという感じだね。



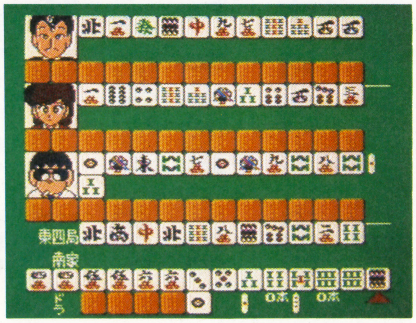
もちろんヒットの理由は、人気の高いタイプのRPGだったからというだけではない。4人の主人公を別々に操作していくという、ユニークさも大いにかわれていることと思う。

SLGの年などといわれたが、FC界はまだまだRPGのほうが優勢のようだ。

3 個性派雀士24人が相手。『ぎゅわんぶらあ』ナイスヒット

『スーマリ3』、『貝獣物語』のトップ争いには及ばないものの、初登場3位という好成績でチャートインしたのが、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。

このソフト、片山まさゆき原作のヒット漫画をゲーム化したもので、原作同様の個性的なキャラが数多く登場する点が、他の麻雀ソフトと一味違うところ。これまでの麻雀ソフトにない、相手の個性との対戦要素がウケ、ヒットにつながったようだ。



スポーツなども含めて、こうした対戦ゲームの場合は、対戦相手の個性作りというのが、ゲームそのもののデキと同様に大切だと実感させられた。

ヒットチャート決定データ

1 売り上げベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	2,619
2	—	貝獣物語	2,597
3	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	2,360
4	2	三國志	2,138
5	5	ウルトラマン倶楽部	1,853
6	3	ベストプレープロ野球	1,761
7	—	ファミコンウォーズ	1,381
8	8	究極ハリキリスタジアム	1,280
9	4	源平討魔伝	946
10	—	西遊記ワールド	903

1位と2位の得点の差にご注目。ほとんどないといっていいくらいだ。お店の中には、『貝獣』の売り上げが『スーマリ3』を上回ったところもあったほど。次号、大物新作を交えてのトップ争いが見ものだ。

2 人気投票ベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	2,456
2	—	貝獣物語	2,012
3	4	ベストプレープロ野球	1,646
4	—	源平討魔伝	1,593
5	6	ドラゴンクエストIII	1,506
6	2	三國志	1,341
7	—	ドラゴンボール大魔王復活	1,307
8	7	ファミコンウォーズ	1,249
9	9	燃えろ!! プロ野球88決定版	1,011
10	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	930

人気部門では、『スーマリ3』がかなり優勢。しかし、これから先『貝獣』の人気が浸透してくること、大物新作が連発されることを考えると、やはりオチオチしてられないって感じ。これまた次回に注目。

3 サークルが選ぶベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	—	貝獣物語	2,208
2	1	スーパーマリオブラザーズ3	2,116
3	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	1,986
4	2	三國志	1,703
5	3	ベストプレープロ野球	1,698
6	5	ウルトラマン倶楽部	1,651
7	—	西遊記ワールド	1,387
8	8	究極ハリキリスタジアム	1,215
9	—	ファミコンウォーズ	1,008
10	4	源平討魔伝	659

サークル部門では、『貝獣』がトップ。『スーマリ3』は2位に追いやられてしまった。そのほかでは、『西遊記ワールド』の評価が他よりも高いのが印象的。この手のアクションものはサークル好みなのかな。



これからは何がウケル? 前評判ベスト15

大物連発の12月にいよいよ突入

この号が出る頃は、年末の大物ソフト連発時期のまっただ中。ほとんど毎日のように新作ソフトが発売される中、限られたおこづかいで何を買おうかと迷っている人も多いと思う。

ソフトを購入する際は、くれぐれも後悔することのないよう、慎重に選びたいものだね。この前評判チャートや新作ソフト体温計などの評価をぜひ参考にしてほしい。

それから、予約がないと買えないものも出てくるから注意してね。今回の1位、2位あたりは要予約ソフトだ。

発売直前注目株



⬆12月17日発売の『ファイナルファンタジーII』。予約がないと買えない?

順位	前回	ソフト名	メーカー名	発売日
1	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	12月17日
2	2	プロ野球ファミリースタジアム88	ナムコ	12月20日
3	5	ファミコンジャンプ	バンダイ	2月25日
4	4	グラディウスII	コナミ	12月16日
5	7	ロックマン2	カプコン	12月24日
6	6	アキラ	タイトー	12月24日
7	10	忍者龍剣伝	テクモ	12月9日
8	—	ファンタジーゾーンII	サン電子	12月20日
9	—	キング オブ キングス	ナムコ	12月9日
10	—	ゴジラ	東宝	12月9日
11	—	究極ハリキリスタジアム'88年選手新データバージョン	タイトー	12月16日
12	8	プロ野球? 殺人事件	カプコン	12月24日
13	13	風雲たけし城二	バンダイ	12月20日
14	—	がんばれゴエモン2	コナミ	1月4日
15	—	100万$キッド	ソフエル	12月24日

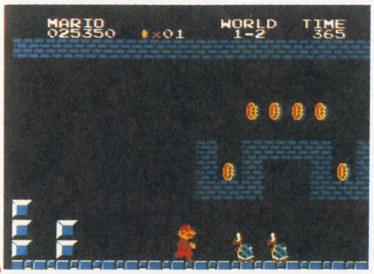
ディスクライターベスト10

前回は、『スーマリ2』のランクインでいろめきたったこのチャートだが、今回は『2』に加えて、『1』までもチャートイン。『3』人気の影響力のすごさを物語っているね。

総合チャートを見ても分かる通り、『1』のほうは、カートリッジでも売れているわけだし、書き換えも含めると『スーマリ』シリーズ全体の売り上げって相当なものだろうね。

読者のみんなの中にも『スーマリ3』しか知らない人がいると思うけど、ディスクシステムのある人ならぜひ書き換えで『1』、『2』にもチャレンジしてほしいな。

順位	ソフト名
1	魔塔の崩壊
2	スーパーマリオブラザーズ
3	SDガンダム
4	キック&ラン
5	エッガーランド創造への旅立ち
6	パチコン
7	スーパーマリオブラザーズ2
8	リンクの冒険
9	コナミックホッケー
10	アイスクライマー



➡ついに『1』までがチャートイン。『スーマリ3』の人気って、すごいもんだね。

ヒットチャート選びにどしどし参加しよう

読者の人気投票もヒットチャートを決定する大きな要素の1つだ。投票に参加したい人は、P89の愛読者アンケートにこたえて、応募しよう。ご存じのように、愛読者アンケートはプレゼント応募の条件になっている。てことは、投票すれば同時にプレゼントが当たる可能性にもつながるんだぞ〜。投票するときは必ず発売済のソフトの名まえを書いてね。

協力サークルも募集中

自分たちこそ、ゲームのプロだ! と誇れるようなファミコンサークルがあったら、ぜひご連絡を。ヒットチャートのコーナーでは、ゲームに対する鋭い目を持つサークルを求めている。毎号、サークル内でのゲームの人気度や最新ゲームに対する感想を聞かせてもらいたいのだ。協力してみたいという人は、㊙編集部「ヒットチャート係」までハガキを。

●調査協力店 カネイ小川(札幌)、ヨドバシカメラ新宿店、銀座博品館、ヤマギワ、キデイランド原宿店、キデイランド立川店、喜屋ホビー(以上東京)、名鉄百貨店(名古屋)、サントイスだるまや、高島屋京都店(以上京都)、ペリカン、近鉄百貨店、キデイランド大阪梅田店(以上大阪)、パレックス(神戸)、天満屋岡山店(岡山)、高知大丸(高知)、●協力サークル ウルテク研究会(千葉)、FCBS(東京)、FCC(大阪)、小山FC(神戸)、JFC(熊本)

シンドバッドクラブ



1988年最後のシンドバッドクラブ。姫乃樹リカちゃんのクリスマス講座、来年のカレンダー特集、そしてグッズ満載のシンドバッド・トレンディ……。よろしく。

今週のテーマ
クリスマスプレゼント作戦

きゃぴりんト〜区㉛

いよいよクリスマス直前！ 今回は姫乃樹リカちゃんにクリスマスの思い出、クリスマスのラブアタック・プレゼントについて聞いてみたぞ。明るい1989年を過ごすために、今年こそは決めてみよう。

姫乃樹リカ

クリスマス・プレゼントかあ〜……。女の子なら“手作り”という必殺技があるけど、男の子はそうはいかないもんね。何を贈ればいいかって、悩んでる男の子は多いんじゃないかな？

そういう子たちに、リカが相手のハートも射止められるプレゼントを教えてあげる。それは花束とぬいぐるみです。女の子って、誰でも花が好きなのね。リカなんて「写真撮って！」って言いたくなっちゃうもん。今リカが持ってる小さなブーケもいいけど、顔が隠れるほどの花束っていうのも女の子の心を動かすには最高の武器ね。

それからぬいぐるみだけど、一般に女の子が喜ぶ犬や猫よりもクリスマスっぽい物がいいと思う。そこでお勧めするのが雪ダルマ!! 時期的にピッタリでしょ。女の子って、その雰囲気に合った物が好きなのよね。だからサンタさんでもいいし、とにかくクリスマスに関係した物が効果バツグンってわけ！

クリスマスって、プレゼントで女の子に気持ちを伝えるのにいいきっかけになるのよね。だから十分活用しなくっちゃ損だと思うな。

♥MEMO

12/7に出たばかりのニューアルバム『レミニセンス〜SINGLES Vol. 1〜』。こいつぁ〜なかなかいける。デビュー曲から最新シングル曲までのＡＢ面全８曲が収められてるんだけど、それぞれ曲と曲の間にショートストーリーのナレーションが入ってるんだ。もちろんリカちゃん自身の声でね。その内容も思わず微笑んじゃうようなもので、聴いててあきないし得した気分になれるんだぜ。ただのベスト盤でないとこがミソだ！

そんでもってだね、リカちゃんのキャンペーンのお知らせだ。12/10大阪・12/11京都㊞06(315)7663、12/17福岡・12/18熊本㊞092(471)7977、12/27札幌㊞011(221)3952、1/14群馬・1/15新潟・1/16東京＆横浜・1/21仙台・1/22盛岡　群馬以降の問い合わせ先はすべて03(780)8644。みんなで応援に行こ〜ぜ!!

さて、リカちゃんからキミたち５人にサインのプレゼント。㊫編集部「リカちゃんのサインおくれ」係まで応募してよね！



今週の教訓
花束とぬいぐるみが無難な贈り物だ

 撮影／矢嶋英幸

鈴木くんの パオパオアイドル

中村由真ちゃんとクリスマスコンサート

もうすぐクリスマス。ということで、去年に続いてクリスマスコンサートを開いてくれる、中村由真ちゃんの話をしよう。

由真ちゃんは、去年『スケバン刑事III』で大活躍し、歌手デビューを果たしたのは、みんなも知ってのとおり。わたしは、ちょっとナマイキで、唯とケンカしている、"由真ねーちゃん"が、けっこうお気に入りだった。去年のクリスマスコンサート『Twincle Night of Dream』は、その『スケバン刑事』が終わったあとに行われたんだ。そして、スケバンの"風間由真"から、歌手の"中村由真"への出発のステージだったわけ。ここが単なるクリスマスコンサートとは、ちょっと違う意味があったわけね。もちろん、クリスマスコンサートらしく、サンタクロースの格好をして、クリスマスソングを歌ってくれた。かわいらしい由真ちゃんの姿を見ることができた最高のライブだったよ。

今年のクリスマスコンサート『Twincle Night of DreamII』は、12月9日●名古屋市公会堂、12日●大阪サンケイホール、14日●中野サンプラザで行われる。歌手として成長した由真ちゃんの姿を見るのが楽しみ。



⬆新曲「GIRL&WOMAN」がいま発売中だよ。ぜひ聴いてみてね。

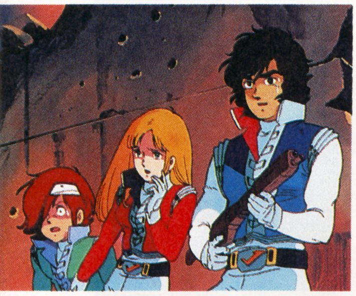


➡去年のクリスマスコンサートでの由真ちゃん。四角い帽子が妙に似合っていた。

小林くんの アニメ宝箱

傑作スペオペ「クラッシャー・ジョー」LD化！

広大な宇宙を舞台に、さまざまな事件や事故に立ち向かう宇宙のエリート＝クラッシャー。彼らの活躍を描いたスペースオペラの傑作シリーズ「クラッシャー・ジョー」（朝日ソノラマ刊）が劇場用オリジナルアニメとして公開されているのは、みんな知ってるよネ。この作品は、今や人気No.1のアニメーター（マンガ家としても有名だよネ。）安彦良和氏の第1回監督作品としても記念すべき作品なんだけど、これが12月10日や〜っとLD版が発売されることになったんだ。



⬅来年2月には、ビデオでシリーズ化の予定もあるゾ。発売元／バップ。

大迫力のスペース・バトル、緻密なメカの描写がLDならではのクリアな映像で楽しめる。バップより2枚組¥9,800で発売されるよ。

もう1つニュースだ。安彦監督の劇場用アニメ第3弾『ヴィナス戦記』が来春、松竹系での公開が決定したゾ。物語の舞台は、地球の移民星となった金星。そこでは2つの自治州イシュタルとアフロディアが争い、戦争をくり返していた。そんな中、主人公ヒロはバイク兵器部隊HOUNDに招集され戦火の嵐に巻きこまれてゆく……。一輪バイク兵器HOUNDのスーパーバトルに期待しようぜ。



➡バトルシーンと人間ドラマ。久々の骨太スペースオペラ「ヴィナス戦記」。

キタロウくんの まあ、映画ネェ

ディズニー映画がまた新しい世界を確立！

ミッキー・マウス、ドナルド・ダックといったビッグスターが語らい、ダンボが大きな耳をはばたかせて空を舞う。そんな漫画映画の登場人物＝トゥーンたちが住む夢のディズニーワールドを、スピルバーグがついに手中におさめた。彼はアニメと実写を一体化し、新しい映像空間を作り出したのだ。長〜い耳のうさぎのキャラクター、ロジャー・ラビットが、妻である超グラマーのジェシカの素行に不信をいだく。そしてバーボン好きの落ちぶれ探偵エディ（彼は実写の人間）に調査を依頼する。それからはドタバタコメディの連続。アニメのタクシーが猛スピードで画面を駆けぬけ、ピストルから飛び出た弾丸は自由に宙を飛び回り、黒く丸いシールを壁にはると抜け穴ができたりと、とにかくハチャメチャ。物語はさらに意外な展開を見せる。ジェシカと仲が良かったマービン・アクメが殺され、ロジャーが容疑者に。判事である黒衣の男がトゥーンを溶かすという謎の液体を持ってロジャーに迫る！　だが、この事件の裏にはもっと巨大な謀略がかくされていた……。

スピルバーグが憧れ続けたディズニー映画。今また夢の世界を広げたようだ。（公開中）



⬆1秒間24コマの完全フルアニメだから、アニメキャラの動きもリアルだ。



⬅主人公エディとロジャーの息ピッタリの演技に圧倒。

シンドバッドトレンディ 〈アイドル～F-1ものまで〉

'89 CALENDAR

新作カレンダーコレクション

1988年も残り少なくなってきたね。この1年、いい年だった人も、そうでなかった人も、それはそれで良しとして、1989年のステキなカレンダーをとくとご覧くださ〜い。

今回はドドド〜ンと1989年のステキなカレンダー特集。㊓を愛読してくれているみんなに感謝をこめて、中山美穂ちゃん、浅香唯ちゃんなどのアイドルから、かっこいいF-1レースカレンダーまでを紹介。できるだけ多く出したつもり。ここで紹介しているものはすべてプレゼントしちゃいま〜す。こりゃ〜ふとっぱらだぜ!!

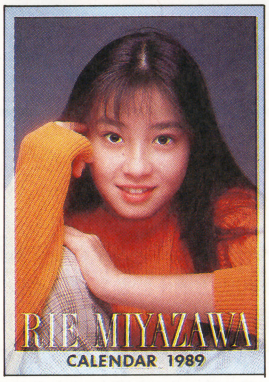
アイドル編

①中山美穂



←¥1500Ⓐ2名

②宮沢りえ



←¥1500Ⓐ2名

③芳本美代子



←¥1500Ⓐ2名

④中村由真



←¥1500Ⓑ2名

⑤酒井法子



←¥1500Ⓐ2名

⑥西村知美



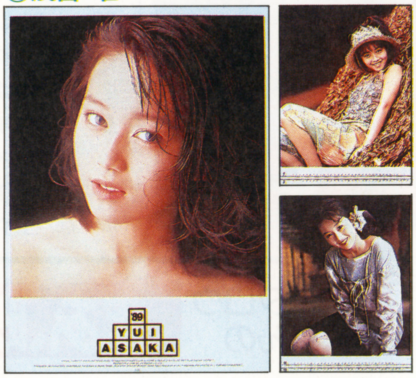
←¥1500Ⓐ2名

⑦八木さおり



←¥1500Ⓓ2名

⑧浅香 唯



←¥1500Ⓐ2名

⑨南野陽子



←¥1500Ⓑ2名

⑩西田ひかる



←¥1500Ⓒ2名

⑪生稲晃子



←¥1500Ⓐ2名

⑫国実百合



←¥1500Ⓐ2名

⑬工藤静香



↑¥1500Ⓐ2名

⑭松田聖子



←¥1500Ⓑ2名

⑮姫之樹リカ



←¥1500Ⓑ2名

⑯小川範子



←¥1500Ⓑ2名

⑰小泉今日子



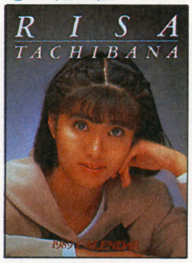
↑¥1500Ⓒ2名

⑱石田ひかり



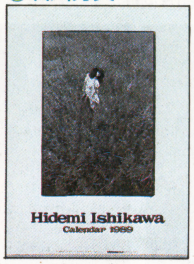
↑¥1500Ⓓ2名

⑲立花理佐



↑¥1500Ⓓ2名

⑳石川秀美



↑¥1500Ⓐ2名

㉑今井美樹



↑¥1500Ⓐ2名

㉒本田美奈子



↑¥1500Ⓐ3名

㉓坂上香織



↑¥1500Ⓓ3名

㉔斉藤由貴



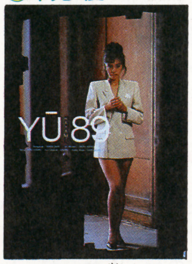
↑¥1500Ⓑ3名

㉕中森明菜



↑¥2000Ⓑ2名

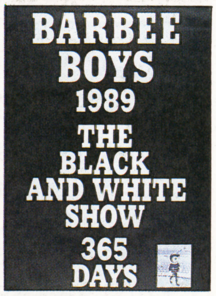
㉖早見 優



↑¥1500Ⓑ2名

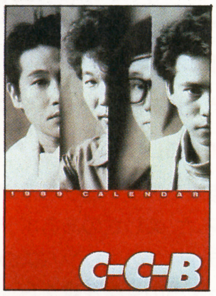
アーティスト編

㉗バービーボーイズ



↑¥1500Ⓑ2名

㉘C-C-B



↑¥1500Ⓓ2名

㉙ハウンド・ドッグ



↑¥1500Ⓑ2名

その他

㉚F-1



↑¥1500Ⓔ2名

㉛御教訓カレンダー



←¥1500Ⓕ1名

㉜東映カレンダー



←¥1500Ⓖ1名

㉝東芝EMI



←ノベルティ商品1名

㉞ユニチカカレンダー



↑'89マスコットガール、槇 奈央子①3名

◆通信販売希望者は次のとおり。Ⓐ(株)共和アドエンタープライズ☎03(233)0769 〒101 東京都千代田区神田小川町3-16 ニュー駿河台ビル4F(株)共和アドエンタープライズ・カレンダー係(定価+送料・3本以下500円、4本以上1000円)。Ⓑ(株)ワールドホビー☎03(932)5515 〒174-91東京都豊島郵便局私書箱92号(株)ワールドホビー・カレンダーW係。Ⓒエトワール☎03(838)2474 〒125 東京都葛飾区亀有2-43-3 エトワール・カレンダーK係(商品代+送料800円切手同封の上)。Ⓓ(株)ハゴロモ☎03(258)8101 〒101 東京都千代田区司町2-16 (株)ハゴロモ通販係(商品代+送料500円を添えて現金書留で申し込んで下さい)。Ⓖ東映(株)映像事業部☎03(535)4641〔内線353〕。〒104 東京都中央区銀座3-2-17 東映(株)映像事業部・カレンダー係(くわしくは電話で)。通販については以上ですが、商品によってすでに売り切れている場合がありますので、あらかじめご了承下さい。また、電話での問い合わせは、各メーカーともAM10時〜PM5時まで(日曜・祝日は休み)。時間厳守！ その他の提供先＝Ⓔフジテレビ事業部／Ⓕパルコ出版／Ⓗ東芝EMI／①ユニチカ

●応募方法 ほしい商品の番号をはがきに書いて送ってね。一度当たった人は、二度は当たらないからね。あて先＝〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル㈱ファミコン編集部「カレンダー」係まで。

シンドバッドスクエア

イベント

ファンタジックマジックショー「ツムラ・イリュージョン」

エキサイティングなスーパーマジックショー「シークフリード&ロイ　ツムラ・イリュージョン」は、本場アメリカのラスベガスじこみなんだよ。11月12日から東京・汐留にて行われている。ラスベガスで大活躍のエンターティナー・シークフリードとロイの幻想的かつ神秘的なマジックは、観るものすべてを興奮させてくれる。中でも、ゾウが目の前で一瞬にして消えたり、美女の体がまっ二つに分かれたりといった大ワザには、本当にビックリ！　会場入口には、このショーにも登場する世界に3頭しかいないといわれるスノーホワイトタイガーが置かれている。マジックショーの他、スピード感あふれる一輪車のショーもあるんだ。㊂フジテレビ・イリュージョン事務局☎03(353)1111。



⬆おっと、美女の顔が上下に動いたと思えば、今度は首が360度回転してしまう。どうして？　不思議だ！



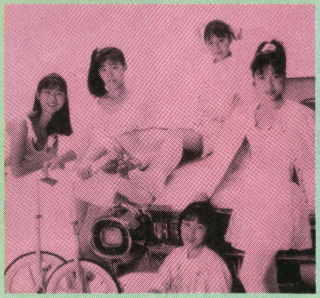
⬆スノーホワイトタイガーと美女が一瞬にして入れ替わってしまうマジックも…。



⬆タイガーのほかにも、数々の猛獣が登場するぞ。こりゃ〜見ごたえ十分だ。

ニューアイドル ホワイトタイガース

ツムラ・イリュージョンから飛び出したニューアイドル〝ホワイトタイガース〟のピチピチ5人組は、なんと全員が舞踊歴11〜12年。というわけで、彼女たちのデビュー曲「狙いうち」の踊りはスピード感があって、まるで女版光GENJIといったところ。この曲はかつてのヒット曲のリバイバル。かわいい彼女たちを狙いうちしようぜ!!



⬆左から、Wakako、Hayato、Irise、Tokie、Erikaの5人。頭文字がWHITEになっているのだ。彼女たちの一輪車にも注目！

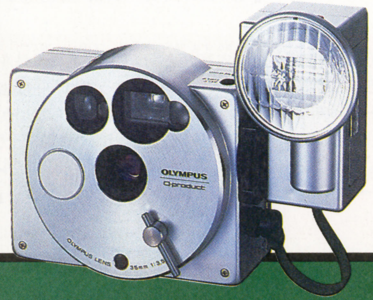
カメラ

デザインにビックリ ニューコンパクトカメラ「O・product」登場！

AF一眼レフなど、機能面で著しい進歩を遂げているカメラが多い中、おもしろさ、楽しさのあるボディを全面にアピールしたカメラが、このオリンパスの「O・product」。いままでのカメラの常識を越えた、ユニークなカメラなのだ。

さて、11月25日に全世界で2万台限定発売となった。このコンパクトカメラは、35mm全自動オートフォーカス式。しかも、ピント合わせ、露出、フィルム装填、巻き上げ、巻き戻し、ストロボの発光まですべて完全自動ってわけ。機能もかなりの満足ってことになる。

その上、ボディ部分にはアルミニウムを使用し、手触り、光沢度を大切にしている。今までのカメラにないアート感覚のカメラだ。



⬅定価5万円。本体／単四アルカリ電池2個。ストロボ／3Vリチウム電池1個。

TOY

スリル満点のパーティゲームの登場だ〜い！

クリスマスパーティにはもってこいのゲームがあるゾ。「クラッカー大砲 ドキドキズドーン」（トミーから発売中）というスリル満点のゲームなんだ。レトロ調の大砲の中に、クラッカーを入れてつまみを回し、安全カバーをはずせば準備完了。後は、遊び方なんだけど、たとえば参加者が順番にレバーを引いていく。クラッカーのさく裂は10回に1回だが、それがいつさく裂するかはわからない。もう心臓がハレツしてしまうって感じかな。



⬆クラッカーは市販されているものを使う。幹事は絶対チェックしておこうぜ！　定価1800円。

CDプレーヤー

ソニーがやってくれました 8cmCD専用のウォークマン

ウォークマンのソニーから新しいCDウォークマンが登場。このところ8cmCDの曲がヒットチャートを賑わせている。すかさず8cmCD専用のプレーヤーを出したとはさすがソニーさん。ヘッドホンステレオもカセットからCDへと変わっていくのかな。



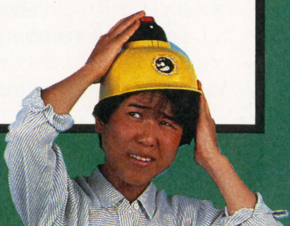
⬆定価2万2000円。充電池内蔵型で2時間再生可。

TOY

バツゲームにピッタリのゲーム

バツゲームにピッタリのゲーム「絶体絶命」（野村トーイから発売中）とは。キャップ弾火薬をセットしたヘルメットをかぶり、キャップを回してスイッチON。脳天にズドーンと響く恐いゲーム。

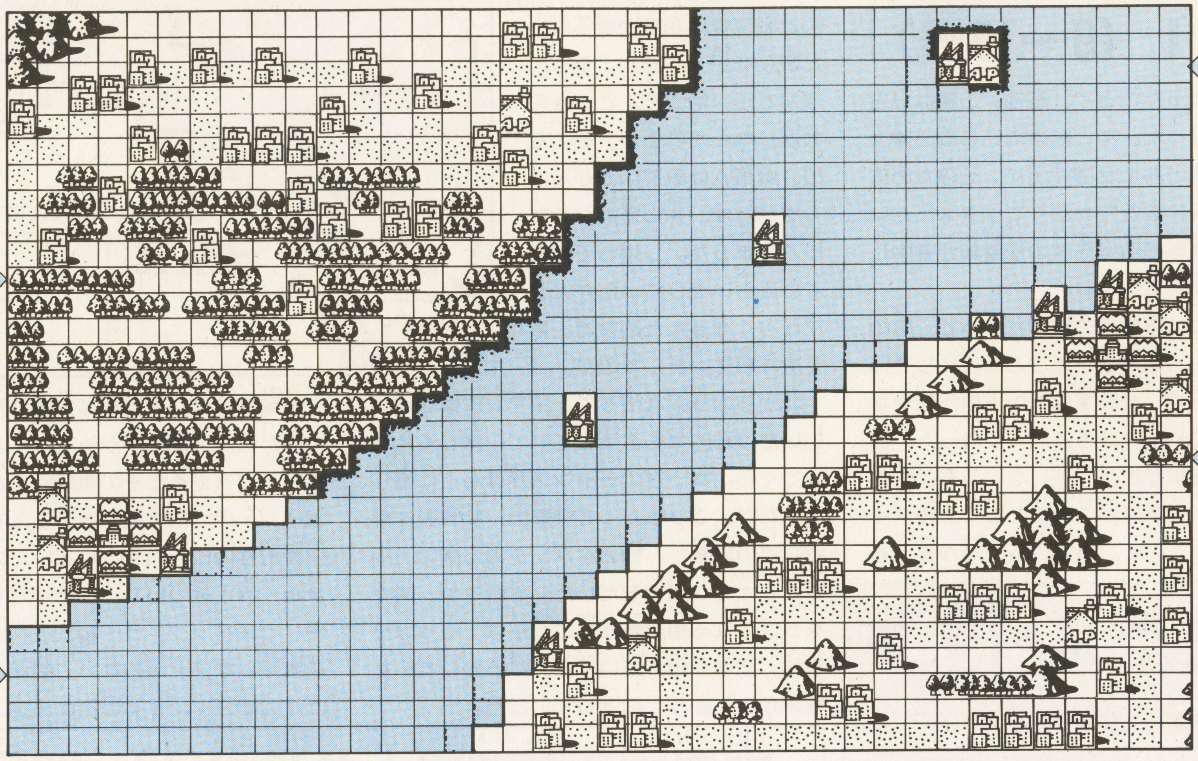
➡定価1500円。迫力満点。



MAP No.17 LAST DREAM〔BLUE MOON ONLY〕

このあたりの都市群は、赤軍基地からも離れているので占領作戦が成功すればかなりオイシイ。

揚陸艦をつけられるのは基地周辺だけ。戦艦、爆撃機で護衛しよう。



ある程度、赤軍を押し返したら、海上の施設を占領しよう。中継基地として活用できるはず。

上陸している戦車Aが来るまで時間がある。その前に爆撃機の始末をつけよう。

ブルームーン軍初期状況

都市：11 空港：3 港：2 工場：4 基地：1
スタート時資金：25,000 部隊数：0

レッドスター軍初期状況

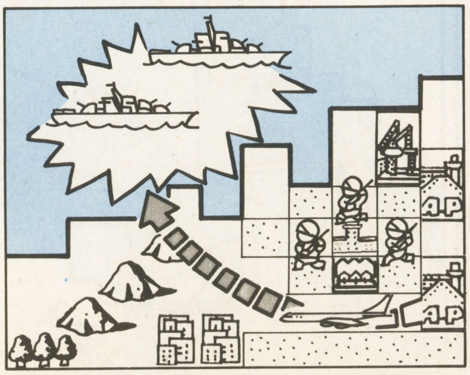
都市：10 空港：3 港：5 工場：4 基地：1 スタート時資金：30,000 歩兵5 戦闘工兵1 戦車A4 戦車B1 装甲輸送車1 自走砲A1 自走砲B2 補給車1 戦闘機1 爆撃機3 戦艦3 揚陸艦2

意外!? 爆撃隊大活躍（5〜8日）

せっかく高価な自走砲Aや戦車Aを生産しても、戦う前に"一発"浴びて戦力半減じゃ資金がムダ。しかたなく工場では歩兵しか作らないことにして、ただひとつ射程から離れてる空港で爆撃機を生産。これを数ターンくりかえした。いつもだとゲーム後半で登場させるんだけど、お金が余ってしまうからしかたなくという感じ。

おかげで陸上戦は有利に展開できた。敵は対空兵器を上陸させていなかったので、戦闘機が来ないとなすすべがない。ただただ、損害の山。そして戦闘機が近づいてきたら、高射砲が待ってるというワケ。われながらうまい編成だ。

爆撃機隊が2、3隊そろったところで、こんどは戦艦隊に攻撃を開始。じつはこの日もあるから爆撃機を選んだんだ（ホントかね）。戦艦に対抗できるのは：これと自走砲Aしかないからね。戦闘は意外や爆撃機の一方的な攻撃で進んでいった。戦艦は沿岸に集まっていたために、近づいて攻撃する爆撃隊に砲火を浴びせることができない。次々と沈められてしまった。最後には1部隊になってしまい、沖合いへと逃げて行った。損害は敵戦闘機による1部隊だけだ。戦艦から大戦果をあげたってワケ。やったぜ！

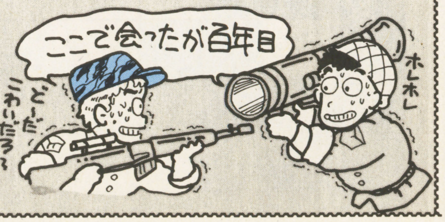


ワンポイントQ&A

★★★★★★★★★

キャプテンに質問。よく迷うことなんですが、歩兵と工兵では、どちらを作るほうがいいんですか。歩兵のほうが得なんでしょうか。

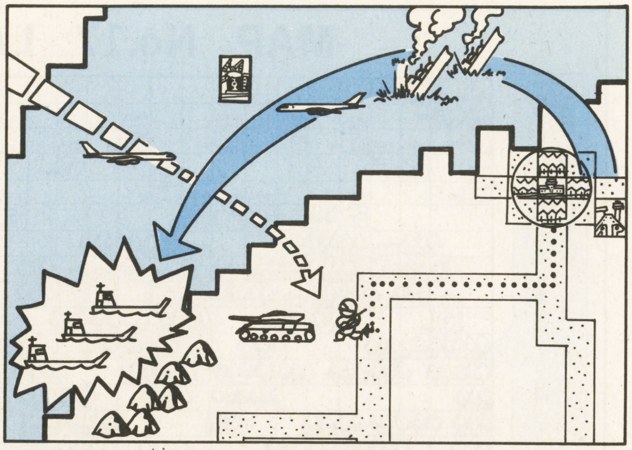
移動しながら戦うラストドリームみたいなマップでは歩兵がいいけど、デビラ一島みたいにいきなり戦闘になる場合は戦闘工兵を作ろう。それだけを作ればいいってもんじゃないんだ。



上陸海岸へ戦車隊突撃！（9～18日）

戦艦隊が去ったことで、基地、工場はいちおう安全となった。あとは島にいる敵の陸上部隊を海に追いおとせば完全だ。そのためには上陸ポイントをたたかなくてはダメ、ということで戦車隊の目標を敵の揚陸艦が集中してる上陸海岸に定めた。

このときには爆撃隊の援護もあって、敵の歩兵をほとんど壊滅させることに成功していた。これで上陸した赤軍は都市占領ができなくなり、補給や補充がうけにくくなった。揚陸艦による援軍がまだ到着しないうちに敵をたたこうと、戦車隊が先頭にたって上陸ポイントに近づいていく。あと少しで海が見えるぞと、いうところだったが、そのとき敵爆撃機が飛来。なんと戦車隊ばかりか後ろにいた歩兵を狙ってきた。うっ、なんて汚いやつだ。さっきのお返しなんだろうか。そのため、戦車Aは敵都市でがんばっていたが、先に進めなくなってしまった。しばらく敵とにらみ合いをしていたが、タマがなくなったため後退。第1次攻撃は挫折したのだ。



北からの歩兵を待って、第2次攻撃を開始。いいかげん赤軍も復活していて、激しく抵抗してくる。さっきのチャンスがほんとに惜しまれたが、こっちだって爆撃機、戦闘機を用意しての攻撃だ。強力なパンチの応酬で、両軍とも大きな損害をだした。それでも、補充をうけられる都市数が多い青軍は、やっぱり有利。空軍が帰っていくと、じっとしていた戦車がまた徐々に前進していった。

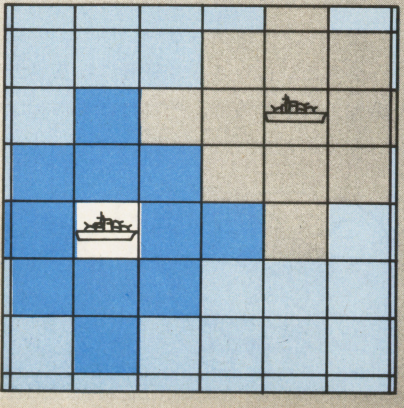
援軍のとぼしい赤軍は持ちこたえられないと見たのか海岸へ下がっていく。しかし、よくマップを見るとその意味がわかった。上陸ポイントの北に戦艦隊をそろえていて、その援護射程内に入ろうとしていたのだ。一歩、また一歩と近づいていった味方も、射程ギリギリでストップ。う～ん、これ以上は戦艦隊を排除しないと進めない。制海権をとるまではここでガマンすることに決定。

ワンポイント Q&A

★★★★★★★★★

戦艦を使った共同攻撃がうまくできません。どういうふうにならべれば、損害をうけずに海戦ができるんですか？

戦艦など射程をもってる兵器を複数使うときは、うまく配置しないとポケットができてしまうんだ。お互いにカバーしあってこれをふさがないと、つまらない損害をだしたり、負けてしまうこともある。これを防ぐためには図のように、死角ができないようなポジションを決めて移動すればいい。敵が突っ込んできてもこれなら怖くないぞ。



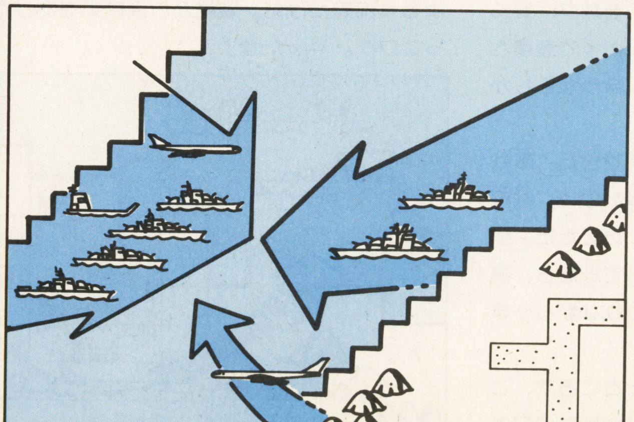
大海原で戦艦同士が激突（19～26日）

18日の時点では、戦艦は2部隊しかいなかった。あの大戦果で敵の戦艦隊は全滅したと勝手に思い込んで、ぜんぜん強化していなかったのだ。虎の子の2部隊も、北の島を占領しようとする、輸送ヘリを護衛のために作っておいたもの。

よく調べてみると、敵の戦艦は海上に3部隊、港に1部隊。これに揚陸艦、爆撃機がいるんだから、制海権なんてとてもとても。というわけで、いきなり海軍を増強し始めたわけだが、過ぎてく時間がもったいない。そこで、南で活躍してた爆撃隊をひっこ抜いて、足りない戦力はそれで補うことにした。

海上にある空港はひとつだけなので、燃料や爆弾をしっかり補給して海上に送りだす。戦闘機も待機させて準備万端。タイミングを合わせて、少し前に戦艦隊も出港だ。

敵のいる海域には、爆撃隊がまず突入。まっしぐらに目標の戦艦隊を攻撃。そのあと、こちらの戦艦隊が間合いをつめていく。こうして、大海戦の火ぶたが切られた。戦艦同士の戦いは、先にやられたほうが負けるから、このときがいちばん緊張する。



前半は優勢だったが、赤軍本島に近寄りすぎたのか、いきなり爆撃機の空襲をうけて1部隊戦力半減。4部隊しかいないこちらとしては痛い。敵には新たに1部隊が参戦し、もりかえしてきた。こちらも生産したばかりの爆撃機を投入してさらに攻撃。と、海戦はこのまま互角で終わった。う～ん、残念。

制海権を手に入れた青軍、上陸作戦を開始（27〜43日）

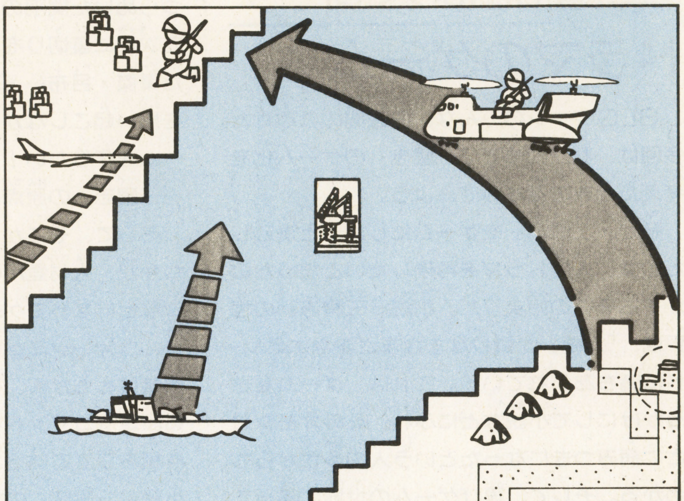
こうして、初の海戦は両軍とも戦力をすり減らして自然に終わった。しかし、これで陸上部隊が正面きって攻勢をとれるなと思ったら、なんと援軍をのせた揚陸艦が到着して敵戦力は増強されているじゃないか。やっぱり決着をつけないとダメだな。再び決戦だ、と新戦力を加えて新艦隊を編成した。

さすがに敵も戦力が落ちている。むかってきた戦艦隊は2部隊だけだ。こちらは4部隊と圧倒的有利。こうなると話は早い。攻撃しようと近づいてきた爆撃隊を戦闘機隊で迎撃したあと、1艦隊をオトリに使って敵2部隊をさそいだすのに成功して勝敗はすぐに決まった。戦艦隊がかたづくと、輸送中の揚陸艦を攻撃して大掃除。最後に孤立した敵を追いおとし、敵を本島内におしこめた。

制海権を手に入れたし、本当ならここで敵本島上陸を開始するところだが、じつは海戦中から上陸は始まっていた。それは輸送ヘリによる歩兵降下。残念ながら揚陸艦で上陸がかけられるポイントはすべて南。それも敵の基地の目の前にしかない。

そんなところへ行くよりは、まず攻めやすい北からというわけで、輸送ヘリに歩兵をのせて送り出していたわけだ。なぜか敵の反撃もたいしたことがない。すぐに都市や空港を占領でき、しっかり足がかりを確保した。

しばらくすると、こちらの動きを知ってか、あわてて敵が北上してきたが、爆撃機や沖合いの戦艦によって前進をはばまれる。このため北の都市をすべて占領するのにそう時間はかからなかった。これで赤軍の経済力はガタ落ちだ。



赤軍基地へむけ、北と南から攻勢スタート（44〜58日）

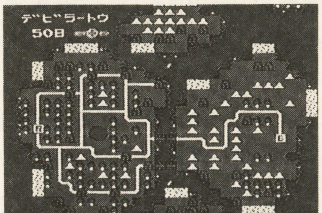
北の都市占領がすんだところで、最後のツメの基地攻略にとりかかった。すでにこのときには、赤軍の影響がおよぶ地域は首都のまわりに限られていた。それでも、問題は敵前上陸をどうやってかけるかだ。うまい考えはうかばない。しかたがないから北と南でいっせいに攻勢に出て、赤軍の戦力を分散させることにした。沖合いに戦車Aや装甲輸送車をのせた揚陸艦を待機させてその日を待つ。上陸準備の事前爆撃のため、爆撃機や戦艦隊にも大集合をかけた。

D−DAYの日は爆撃機隊の攻撃から始まった。戦艦も射程内のあらゆる敵にむけて砲撃を浴びせる。それを合図に北からは歩兵の集団が森をぬけて、南では揚陸艦から戦車Aが進撃開始。赤軍は必死の抵抗を試みるが、空から、海上から、陸から次々と攻撃され撃破されていくだけだ。北からまわりこんだ戦車Aが、戦闘機が確保していた基地へ突入。ついに赤軍も力つきて全滅した。

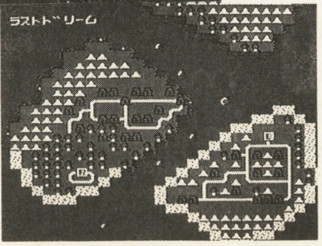
これで完全制覇だ!!

やったぜ。とうとう「ラストドリーム」を終わらせたぞ。すでに赤軍で「デビラー島」をやっているので、これで2冠達成。『ファミコンウォーズ』完全制覇だ。

で、最後に感想など。さすがにこの2つはプレイしがいがあった。どちらかというと、今回の「ラストドリーム」のほうがラクだったけど、2つともけっこうムズイ。ただひとつだけ不満だったのは、思考時間だ。部隊が多いせいだろうけど、少し長くなる傾向があったな。



⬅赤軍専用マップ・デビラー島。基地目前まで攻めこまれて、たいへんだった。



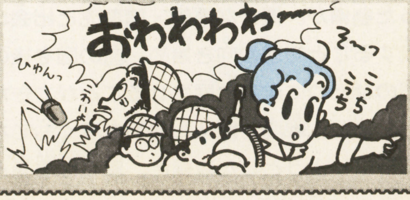
➡今回レポートした、ラストドリーム。キミはこの2つをプレイできたかな？

ワンポイント Q&A

★★★★★★★★★

「ラストドリーム」みたいに、すぐ敵が反撃してくるところへ上陸する場合には、どうやればいいんですか？ 教えてください。

もう本文中で答えをいってるけど、まともに反撃をうけそうな場所へ上陸するには、どこかほかの離れた場所へニセ上陸をかけて敵をそこへひきつけておくといい。これを「陽動作戦」というんだけど、こうして敵の兵力が集中するのを防げば、ただ正面から上陸するより敵の抵抗も弱く、遅くなるはずだ。



光栄ゼネラルプロデューサー

シブサワ・コウの三國志倶楽部

SLGをもっと楽しもう

第2回『三國志』はこうしてゲームになった

『三國志』は人間ドラマのゲーム

SLGファンのみんな、2週間のごぶさた。今回は、私が初めて『三國志』のゲーム化を考えたときの話をしてみよう。

私が『三國志』をゲームにしようと決心したのは、人間ドラマを再現したいと思ったのがそもそもの始まりだ。小説『三國志』の世界は、「人間」が織りなすさまざまなエピソードに満ちあふれている。これは、ゲームをきっかけにして小説などにふれ、そのオモシロさに病みつきになったという人の多さからもわかる。そして、再びゲームの世界に帰ってきた人も実に多い。



数々のエピソードがゲームの原点

たとえば、曹操に追われて失意のどん底にあった劉備が、優秀な軍師・諸葛亮と出会い、交流することで運が向き始め、蜀の国を後の三国のひとつにまで発展させることができたこと。また、戦場で捕えた関羽を厚くもてなし部下にしようとした曹操と、恩義は恩義としながらも曹操に背を向けて劉備への忠義をつらぬいた関羽のエピソード。武力におぼれて次々に裏切りをくり返し、ついには自滅した豪傑・呂布……。こんな数々のエピソードを思い起こしながら、楽しくプレイできるゲームを作りたい！　この思いこそが、ゲーム『三國志』の原点なのだ。

そして、そこから生まれたアイデアのいくつかが、人材登用のコマンドや軍師メッセージなどになってゲーム上で実を結んだ。つまり、ウォーシミュレーションゲームとしての要素はともかく、ひたすら「人間」にまつわる設定やコマンドを工夫し、そこからゲームを組み立てていったというわけ。それこそが、小説『三國志』の世界をゲーム化する近道でもあり、最善の方法だったのだ。

他のゲームと比較してみると

ところで、いいゲームとはなんだろう？いくら人間ドラマを主題としたSLGでも、何から何までつめこんでしまっては、とてもいいゲームになるとは思えない。何を重視し、何を捨てるのかをハッキリ見きわめることが、おもしろいゲームを作るための秘訣だ。

SLGをプレイしない人から見ると、『三國志』も『信長の野望・全国版』も登場人物や時代背景が変わっただけの、同じようなゲームに見えるかも知れない。だが、1回でもプレイしてみれば違いがわかるはずだ。

『信長の野望・全国版』では、戦国大名の立場をシンプルに体験してもらうために、国の経営を中心に置いて設計した。だから、HEX戦でもあまり多くの要素は関わってこない。

また、現在ファミコンに移植中の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』では、モンゴルの小部族を世界最大の帝国にまで発展させたジンギスカンの生涯を再現するため、設定やコマンドに家庭的なものから世界征服につながるものまで、数多くのものを取り入れた。



これが『三國志』になると中心が「人間」に置かれているから、知力、武力、カリスマなどのデータを読みとって武将をあつかわなければならない。たとえ兵力で優れていても、それを率いる武将の能力が低くては戦争に負けてしまうし、武力が高くて水軍もあつかえる武将がいても、後方の国に置いていたのでは役に立たないのだ。

そういった面をよく表しているのが軍師の存在。知力が90以上の武将は、軍師として君主(プレイヤー)を補佐してくれる。手元に置いて助言を求めると、ゲーム展開がそれまでとは比較にならないほど楽になるのだ。

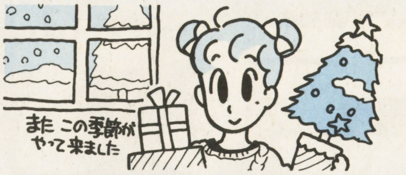
といったところで、今回の紙数がつきた。次号では『三國志』のもうひとつのキモ・HEX戦について話そうと思う。それでは、またお会いしよう。

シブサワ先生におハガキを！

SLGのことならおまかせ！　のシブサワ・コウ先生に聞きたいこと、記事にしてほしいことは下のあて先へ。

SLG講座　三國志倶楽部係

SLGレスキュー隊



う一寒い。布団から出るのがつらくなりましたね。風邪もはやってるけどみんなはだいじょうぶ？　キャティはOK。だってみんなからの"熱い"おたよりがあるんだもん。

バトルレポート　島津でスタートしたときの九州統一法「不如帰」

このゲームは、今までに上杉、島津、北条、織田で4回クリアしましたが、次のやりかたでプレイしています。

1. 大名はいつも猪突猛進型。たとえば（0・8・0・2）といったぐあい。野戦で負けては城攻めもできないから。
2. 税収はいつも6でやっています。途中で上げるほうがキケンみたい。そのかわり自国への経略はマメにやること。
3. 初年の政略または雇われたばかりの武将は、忠誠度が高くても寝返りは可能。いつも役立たずにはさっさと死んでもらって、優秀な武将をどんどん寝返らせまてます。秀吉はかならず雇うこと。自分の政治力を上げるより彼がいれば安心。

というところです。そういえば21号を読んだんですが、小松君は九州平定に時間がかかったのではないでしょうか。このゲーム九州がたいへん強い！　へたに大きくすると手がつけられなくなる。そこで島津でやるときの国のとりかたを教えましょう。

もともと島津は兵の強さでは九州一。そこでまず初年に立花道雪を寝返らせます。そして図①のように戦争でボロボロになった阿蘇家を攻め落とします。次に自国兵力をほかの国より上げれば、図②のようにほかの2国は戦争をして弱体化するはずです。ここでもし大内が豊後を攻めたら、そこをすかさず攻め落とします。ここまでくれば残りの1国もすぐに落ちるでしょう。

どの国でやるにしても、大切なのは他国同士で戦わせることです。私がオススメの大名は、この島津に北条です。そして大穴が織田、浅井かな。

〈福島県　押山信一〉

図2

大内・大友は同盟している場合が多いので、結局は実力で奪いとることになる可能性も強い。

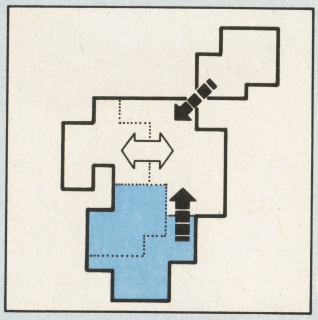
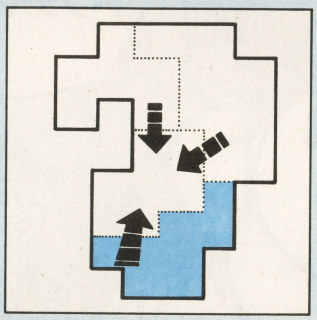


図1

阿蘇家は九州地方では、狙いやすい。周辺の国からも攻められて、弱体化しているはず。

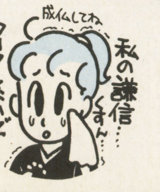


Q&A　バックアップ電池が切れたら？

Q 説明書に「バッテリーバックアップの電池は2年ほどで切れます」とありました。切れたときはどうすればいいんですか？

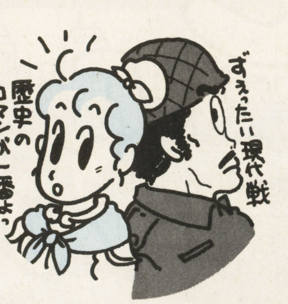
〈兵庫県　諸葛亮〉

A はっきり言って切れるのを防ぐ方法はない。だからそろそろ切れそうだと心配になったら、発売元に問い合わせてみればいいんじゃないかな。もしかしたら新しいバックアップ電池に実費で替えてくれるかもよ。



募集　新年2号から発表!!マイベストSLG

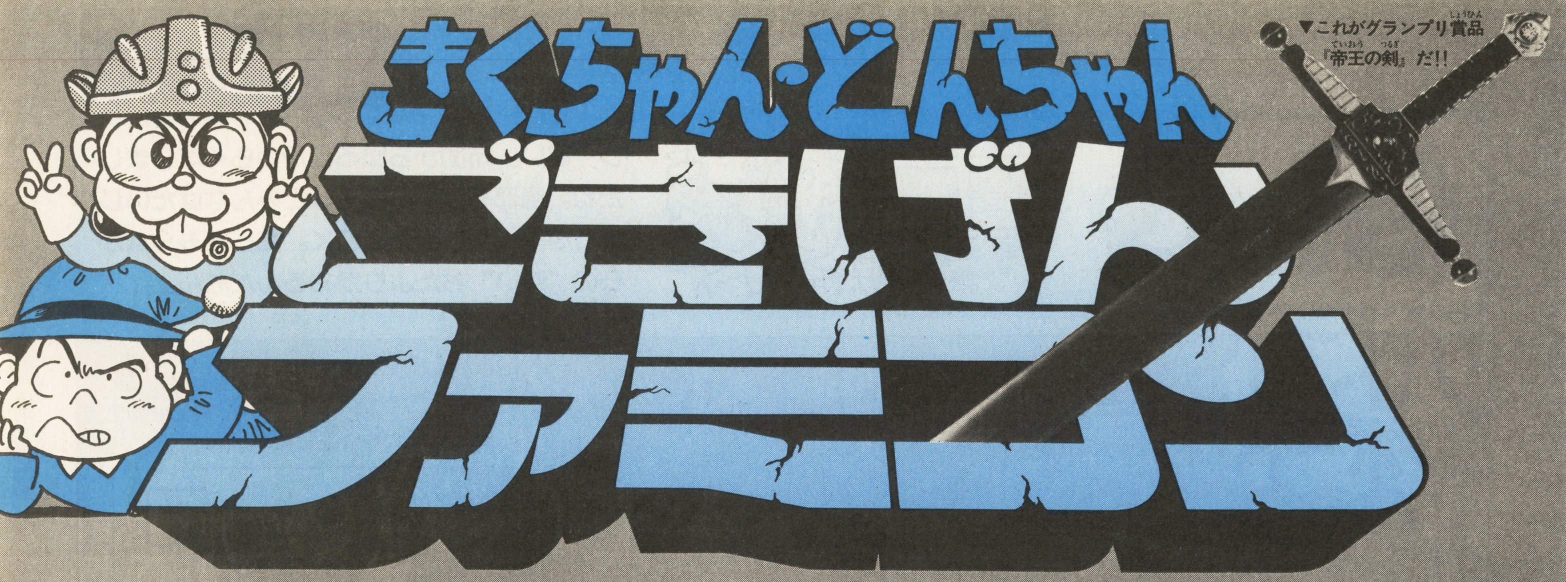
キミたちの好きなSLGや、そこに登場するキャラクターを投票して、ベスト10を決めちゃおう。投票方法はカンタン。ハガキにお気に入りのゲーム名とキャラクター名を10ずつ書いて、「SLG講座　ベスト10係」まで送ってくれればOK。もし、10も選べないよって人は、5つでも6つでもいいから選んで下さいね。発表の開始は新年2号から。まだまにあうからどんどん送ってきてね！



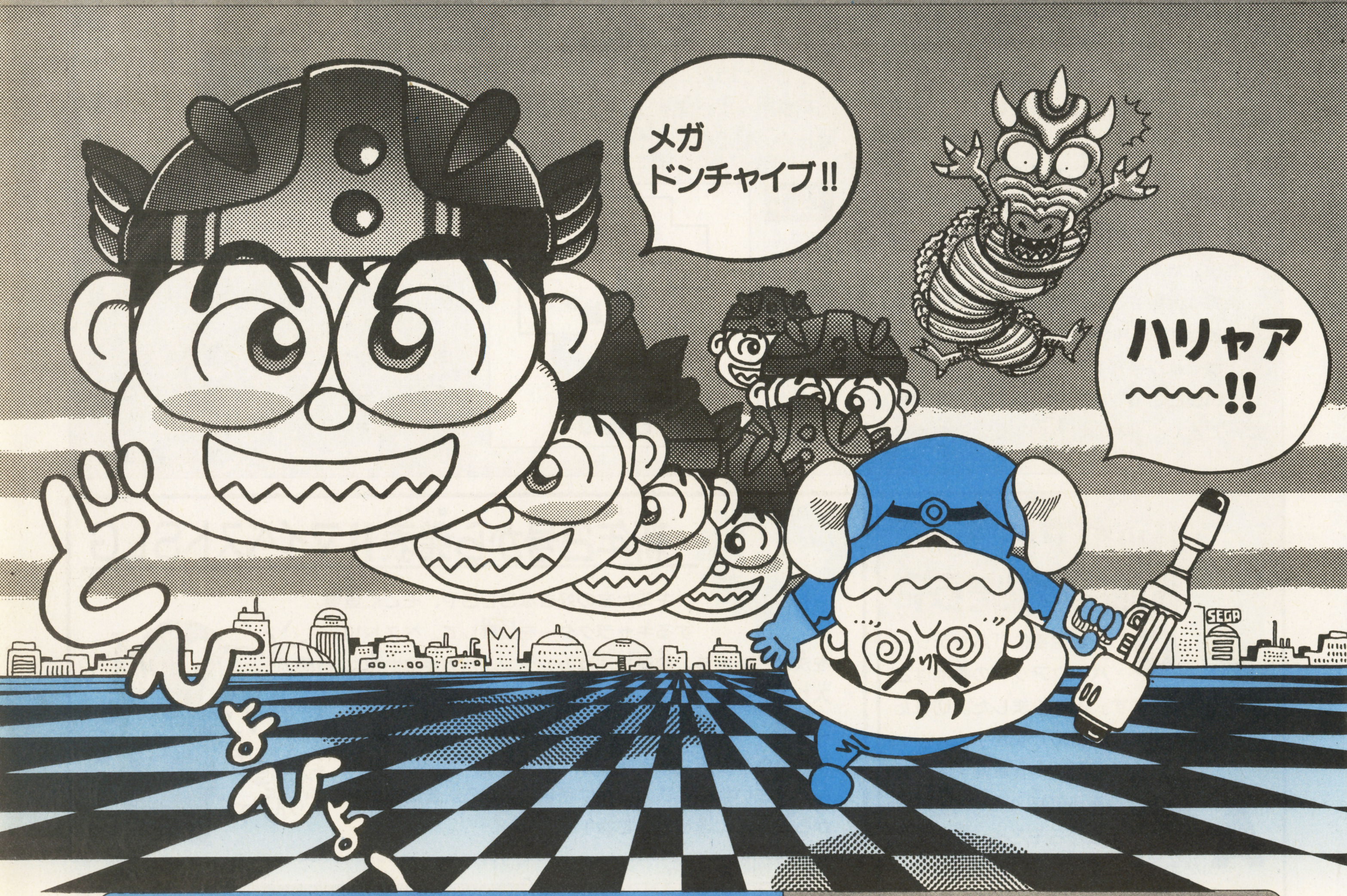
おたより待ってます♡

元気なおたよりは次のところへおくってね。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F ㊖ファミコン編集部
SLG講座係



▼これがグランプリ賞品『帝王の剣』だ!!




おハガキ戦士

早いもんで、今年最後のごきげんファミコンだぎゃ。ドラクエIIIに始まり、スーマリ3に終わった'88年て感じだけど、みんなはどのゲームに1等賞をあげちゃうかな。来年はスーパーファミコンも発売されるらしいし、今から楽しみだね。お年玉もらったらハガキ買えよ！……どんちゃん（井沢寛）


お絵かき魔法使い

『とんねるずのみなさんのおかげです』が、おもしろい!! その中でも『仮面ノリダー』がサイコー!! これって、ファミコン化したら結構イケルと思うんだけどなあ…………きくちゃん（菊池晃弘）

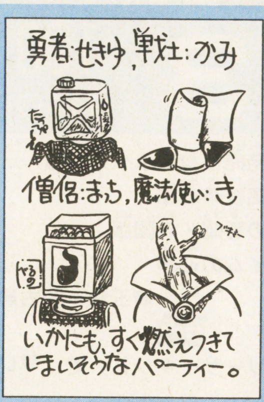
『ごきげんファミコン』コーナー・ガイド➡



ごきげん パーティ

ハガキ 200MAC 活字 100MAC

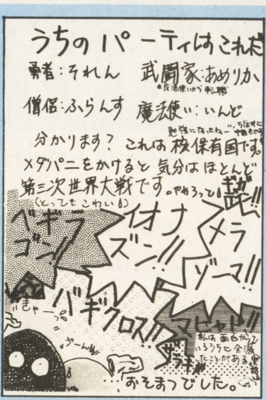
ドラクエブームも一段落だけど、ごきげんパーティはますます絶好調！



◀山梨県・べるの㊦武



◀福岡県・まどやん㊦賢



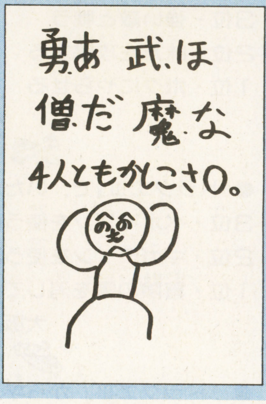
◀大阪府・しば㊦僧



◀富山県・宮毘羅陣㊦僧



◀千葉県・ドラゴン㊦遊



◀愛媛県・岡野英基㊦遊

勇：たたのむ　　商：むすこよ
遊：たすけて　　武：くれ

オルテガがキングヒドラと戦ってる最中に言っ言葉。それを無視した勇者。

沖縄県・キムチ君㊦遊

勇：やくそう　　武やくそう
僧：やくそう　　魔：やくそう

「やくそうはやくそうにやくそうをつかった」こんがらがるなー。

福岡県・まどやん㊦騎

勇：にゅう　　武：ようくへ
僧：いき　　魔：たいかあ

愛知県・鈴木大輔㊦騎

勇：ばつ　　武：げえむ
賢：はこわく　　遊：ないかあ

愛知県・鈴木大輔㊦騎

勇：ほっと　　武：らりい
僧：のばか　　魔：やろう

ぼくは3Dホットラリー、13708位でした。悲しみのあまり、このパーティにしました。

神奈川県・弘太㊦遊

勇：おじい　　戦：ちゃん
僧：おくち　　魔：くさあい

東京都・メガネキューピー㊦遊

勇：うぱ　　孤独で無謀な旅。

岡山県・山本悟㊦遊

勇：きけきけ　　武：よくきけ
戦：きん　　賢：ちょうる
僧：はあ　　魔：きけきけ

兵庫県・小田和広㊦遊

勇：きんかん　　武：ぬって
魔：また　　遊：ぬって

兵庫県・RYUBI！㊦遊

勇：よばん　　戦：さあど
僧：はら　　魔：たいら

大田市・鳥駿伸㊦遊

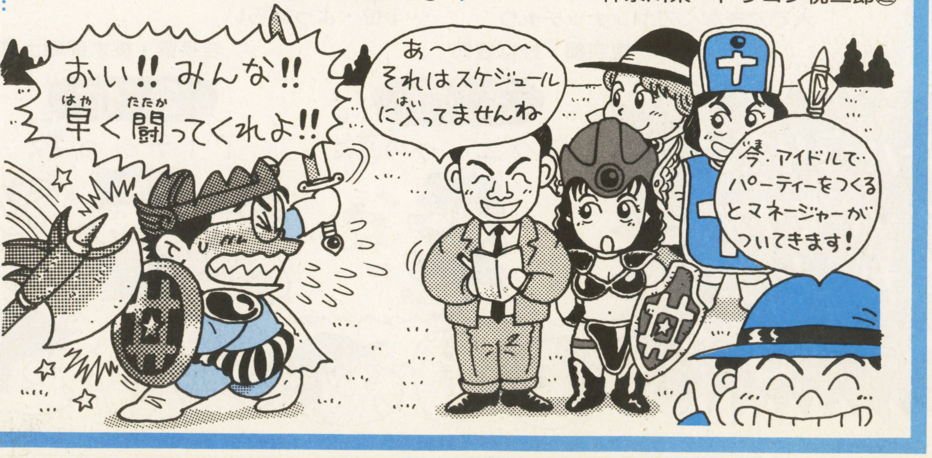
勇：せぶん　　商：いれふん
商：いい　　商：きぶん

敵が「あいてて良かった」と言って逃げ出してしまう。

神奈川県・Square信徒㊦騎

うちの母ちゃんは、パーティに
勇：せん　　戦：にせん
僧：さんせん　　魔：よんせん
と入れて、パーティアタックを行い、今月のこづかいを決めています。

神奈川県・ドラゴン桃二郎㊦遊



●『ごきげんいちゃもん』
ゲーム・メーカーに対するいちゃもんだよ!!

●『ごきげん野郎』
キミのまわりにいる変なやつを教えてね!!

●『ごきげんキャラクター』
キャラクターの立場になって、なにかひとことと!!



ごきげんベスト3

100 MAC

お久しぶりのベスト3ですよ。どんちゃん、このコーナーいっちゃん好きなのよん。そりゃもう、大笑いさ！ イラストもお待ちしておりますよん！

●『ドラクエⅢ』でかわいいものベスト3
3位・ラーミア
2位・スライム
1位・ぼくの顔
東京都・ヒラタコ㊖

●『ドラクエⅢ』で、どうしたらすぐに死ねるかベスト3
3位・強い敵と戦う
2位・味方を攻撃する
1位・ボクにやらせる
福岡県・林健太㊖

●『ドラクエⅢ』で、いたら恐い敵ベスト3
3位・ベホマズンを使う敵
2位・ギガデインを使う敵
1位・冒険の書を消してしまう敵
大阪府・バギクロス(僧)

●『ドラクエⅢ』から学んだことベスト3
3位・自分の命をかけて、人々を救う勇気が大切なこと
2位・愛は永遠であること
1位・自分の親は見殺しにしてもよいということ
東京都・マージエンペラー(僧)

●『パワーリーグ』のヤンナッチャウ、ベスト3
3位・球が速くてヤンナッチャウ
2位・阪神弱くてヤンナッチャウ
1位・マルチタップを持ってないから、2人でできなくてヤンナッチャウ
東京都・妙な奴(武)

●そんなの発売しねえよベスト3
3位・熱血高校茶道部
2位・信長の野望・外国版
1位・スライムの逆襲
埼玉県・閑古鳥(魔)

●『ファミリーサーキット』で、早いものベスト3
3位・N・ピケ
2位・マンセル
1位・ぼくがスタートして、クラッシュするまでの間
東京都・闘考帝強㊖

●『闘将！ 拉麺男』で恐しいやつベスト3
3位・中ボス
2位・大ボス
1位・昼間から上半身すっぱだかで歩くラーメンマン
和歌山県・不機嫌ファミコン㊖

●『信長の野望・全国版』で、付けたほうがいいものベスト3
3位・「休養」解除装置
2位・50人で遊べるマルチプレイ
1位・アデランス
兵庫県・AKIRA㊖

●『ハリスタ』で足が速い人ベスト3
3位・あおいし（Ba）
2位・ざしき（W）
1位・よっぱらい
岩手県・桃太郎戦士(賢)

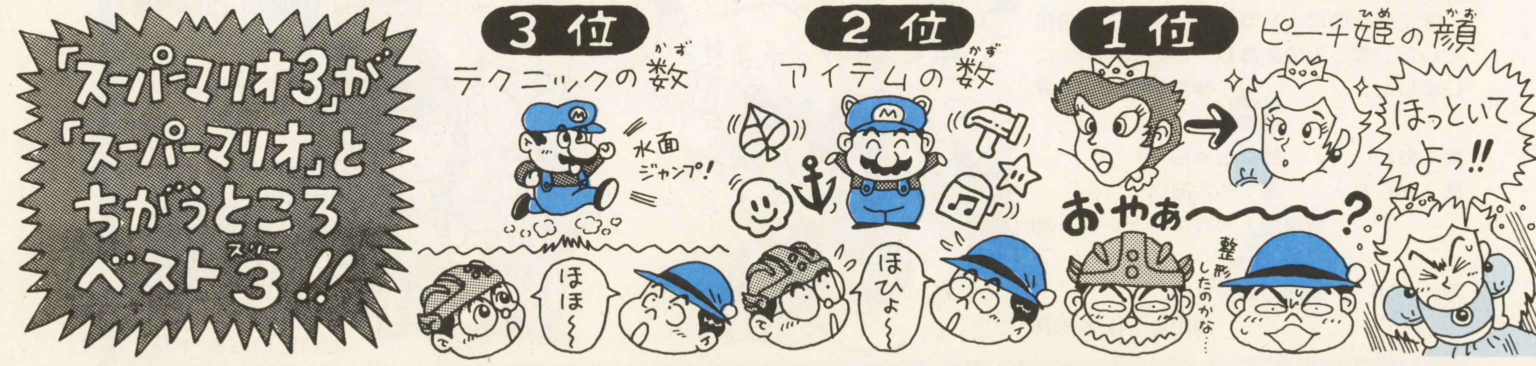
●『イース』で、すごいものベスト3
3位・グラフィック
2位・エンディング
1位・『Ys（イース）』のことを、平気で「ワイエス」と言ったオレ
大阪府・池松昇一㊖

●『めぞん一刻』で感じるものベスト3
3位・マスターのやさしさ
2位・住民のにぎやかさ
1位・ボクの下半身のふくらみ
福岡県・スコーピオン(戦)

●『えりかとさとるの夢冒険』で、かわいいものベスト3
3位・えりかちゃん
2位・えりかちゃん
1位・えりかちゃん
神奈川県・かるなばる(騎)

●『スーマリ3』のしっぽマリオが何に見えるかベスト3
3位・アライグマ
2位・たぬき
1位・変質者
茨城県・龍王丸㊖

●ロールプレイングゲームで悲惨なやつベスト3
3位・弱い主人公
2位・すぐ死ぬザコキャラ
1位・ゲーム途中ですっぽかされて、出番がなかった最後の敵
愛知県・剛挙剛志㊖



●『ごきげんヘタッピ』
ヘタッピ自慢西東!! ヘタなやつこそ美しい!!

●『ごきげんパーティ』
ドラクエのパーティに、変な名前をつけちゃえ!!

●『ごきげんベスト3』
ゲームなんでもベスト3!! オチもつけてね!!



ごきげん横町 おたよりよっといで 100MAC

横町 帝王になり帝王!!

愛知県・岡戸孝宏

●どん「ブプー!! コーヒーはいちゃったじゃんか!! まったくダジャレがうまいんだから岡戸ちゃんはー!!」

横町 マリオの職業はなんだと思いますか。

福井県・とっちゃんぼうや

●どん「ある時は大洋ホエールズの4番バッター。そしてある時はキノコを食べて大きくなる変質者。しかしその実態は!?」

●きく「その実態は?」

●どん「そーです。変なおぢさんです!! さあみなさんご一緒に。♪変なおーぢさん」

●きく「ひとりでやっとれ!!」

横町 ハ、ハクション! ムム、誰かが私のハガキを見てるな。

大阪府・吉岡勉

●きく「日本全国1億人が見とるでー!!」

●どん「見つめちゃいやん!!」

横町 私、帝王の剣なんていりません……。せめて、どんちゃんの愛さえあれば……。

福岡県・スコーピオン

横町 もう、きくちゃん、どんちゃん嫌い!! このコーナーに5枚もハガキ出したのに1枚も載らないのよ。もう2人嫌いになっちゃったわ。でもね、このハガキを載せてくれれば許してあ・げ・る・ね♥ ウフッ!!

京都府・エリミネーター

●どん「おいおい、期待させやがって、名前見たら2人とも男じゃねーか!! たく!!」

●きく「気持ちわりーな!!」

●どん「もうこのパターンいや!! グス」

横町 良いお年を……。

群馬県・ぷりぷり

●きく・どん「今年もいろいろあったけど、来年も2人で頑張ろーね!! 美しき友情!!」

●どん「(ハガキ選び、オレにばっかりやらせやがってよお……ブツブツ)」

●きく「(たまには4コマのネタ考えろ)」

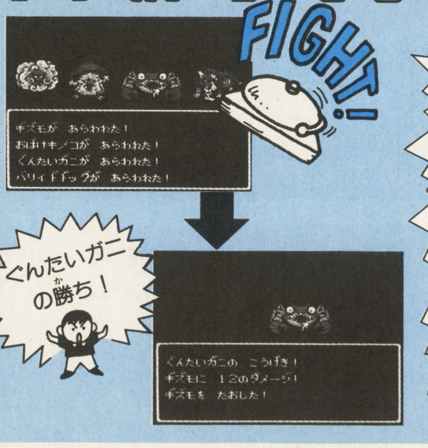




格闘場クイズ!

どのモンスターが勝ち残るか予想してくれ! 正解者の中から抽選で10名に、予想したモンスターの倍率×100MACをプレゼント!! ハガキは1人1枚だよ! 「格闘場クイズ」⑯係までね!!

第14回の結果発表!



おめでとう 390MACだ!

当選者

北海道・相山孝之
青森県・岡田　隆
新潟県・布施良樹
山形県・植松裕一
千葉県・中田裕二
東京都・石崎麻里
神奈川県・沓沢伯人
石川県・釜田健裕
広島県・谷口靖彦
福岡県・前山　稔

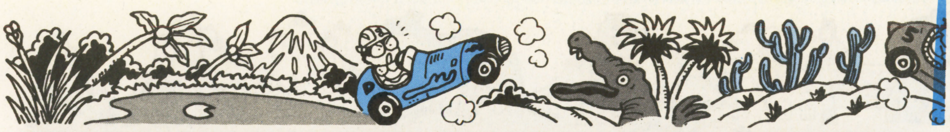
第16回の問題っ!

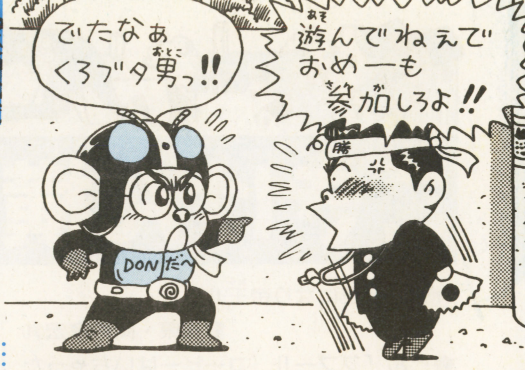


●『ごきげんアイテム』
マヌケでおもしろい新アイテムを考えてね!!

●『ごきげんタイム』
ゲームをやってて感じた、さまざまな一瞬!!

●『ごきげんヒットチャート』
ゲームタイトルをダジャレにしてね!!





ごきげん応援団！ ハガキ200MAC 活　字100MAC

順位	前回	ゲームタイトル	票数
1	1	ドラゴンクエストⅢ	86
2	2	桃太郎伝説	44
3	3	ファミコンウォーズ	42
4	4	ドラゴンクエストⅡ	34
5	5	ドラゴンクエスト	30
6	—	女神転生	28
7	6	マリオブラザーズ	23
8	8	めぞん一刻	23
9	6	新・鬼ヶ島	21
10	9	ファミリースタジアム	19

現在7位の『マリオブラザーズ』。その『マリオ……』が、永谷園のCMをひき連れてディスクで帰ってきた！　『スーマリ3』と共に、マリオの反撃が期待されるぞ!!

めぞん一刻
誠に勝手ながら、ここに「めぞん一刻応援団」を結成いたします！　年齢、資格、性別は問いません！　入団の方法は、各コーナーへ「めぞんネタ」を出すこと！　是非入団を！　１人じゃさみしいよ～～。
岡山県・みずき㊮

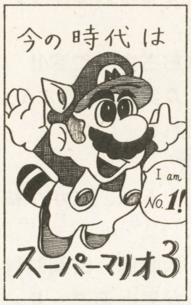
マリオブラザーズ
打倒スーパーマリオ軍団！「スーパー」がつかないからって、なめるなよ！
千葉県・ミクロ戦士㊭

五目ならべ
おい、てめーら！『ドラクエ』『ファミコンウォーズ』だと。そんなのやるんなら、『五目ならべ』をやれ！　頭がよくなるぞ！
千葉県・ピーコちゃん二世㊭

元祖西遊記スーパーモンキー大冒険
ゲーム名書くだけで、つかれました！
東京都・青葉㊮

孔雀王
因陀羅耶莎訶!!　今までの数あるゲームの中で、呪文をちゃんと唱えてるのはこのゲームぐらいだぜ!!
埼玉県・テンパッチャフル㊭

エクセリオン
キミはこのゲームを見たことがあるか!!
福岡県・柿太郎㊭

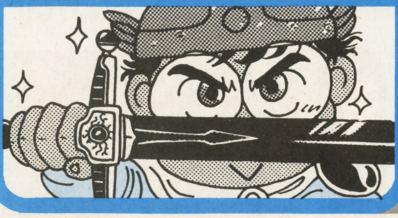


◀東京都・青葉㊩



◀千葉県・鈴奈㊭

第１回 帝王グランプリ
豪華賞品付



賢者	江渡孝行、岡戸孝宏、錯乱坊主 まどやん、桃太郎戦士
騎士	かるなばる、虎那魅兼人、鈴木大輔 Square信徒
戦士	春日部浩平、PSYCO、スコーピオン とらわれペンギン、ぷりぷり
魔術師	閑古鳥、破天荒、まさ助、みづき 村田亘、よしみやみのり
忍者	APPLE Jr、青葉、ギルガメス デビッドでびとん、DRAGON戦士 ボツの帝王、勇者しゃき

※武闘家以下の階級は多数のため、氏名掲載を省略させていただきます。

帝王に最も近い男と呼ばれた錯乱坊主さん、岡戸孝宏くんの勢いがこのところ弱まり、５人の賢者が渾然一体と化したまま、かつてない聖戦は来年へともち越された!!　この中から初の帝王が生まれるのか、それとも新たな強豪が台頭するのか!?　いよいよ楽しみだ!!　楽しみと言えば「紅白歌合戦」だ!!　白組がんばれ!!（南極観測隊一同）　てなわけで、また来年!!

階級表

１枚で 遊び人 →(1枚) 僧侶 →(1枚) 武闘家 →(1枚) 忍者 →(1枚) 魔術師 →(2枚) 戦士 →(2枚) 騎士 →(3枚) 賢者 →(3枚) 勇者 →(4枚) 皇帝 →(5枚) 帝王

〈システム紹介〉載ったハガキの枚数により、称号がもらえます。階級表にある矢印の下の数字は、次にレベルアップするのに必要なハガキの枚数。「帝王」が出たら、その者を優勝者としてレースは終了!!　階級ごとにさまざまな賞品をプレゼント!!　MACもたまるし、一石二鳥だね!!　キミも帝王をめざせ!!

〈投稿の注意〉原則的に１枚のハガキにネタはひとつ。なるべく黒のマジックかサインペンを使ってね。ペンネームは８文字まで。ハガキの表に住所、氏名、年齢を忘れずに!!　ハガキの掲載時期は２カ月以上先になることも。盗作は厳禁だよ!!

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊑ファミコン編集部「○○○」係（○○○は各コーナー名）

●『ごきげんピカソ』
まじめなイラストコーナーだよ!!

●『ごきげんランド』
ギャグイラストは、こちらまで!!

●『ごきげん呪文』
ドラクエの嫌いな呪文と、その理由を書いてね!!

勝ファミコン 第24号 愛読者 PRESENT プレゼント

クイズに答えてプレゼントを当てちゃおう！ ハガキにアンケートの答えと、キミの住所・氏名・学年・TELを明記して送ってね。抽選で下のプレゼントが当たる！

最新ソフトがズラリ23本！ドーンとプレゼントだ!!

――プレゼント賞品一覧――

No.	賞品	メーカー	数	紹介ページ	No.	賞品	メーカー	数	紹介ページ
1	ゴジラ	東宝	3	16	13	かぐや姫伝説	ビクター音産	3	17
2	忍者龍剣伝	テクモ	3	16・102	14	ファミトレ風雲たけし城二	バンダイ	3	17
3	キング オブ キングス	ナムコ	3	16・104	15	ファイナルファンタジーII	スクウェア	3	17・付録
4	中嶋悟 F-1 HERO	バリエ	3	16	16	ロードマン	東京書籍	3	17
5	探偵神宮寺三郎危険な二人(前)	データイースト	3	16	17	ファンタジーゾーンII	サン電子	3	17・34
6	VSエキサイトバイク	任天堂	1	16	18	なんきんのアドベンチア	サン電子	3	16
7	'89神宮館電脳九星占い	インダクションプロデュース	3	16	19	ローラーボール	HAL研究所	3	17
8	ファイティングロード	東映動画	3	16	20	プロ野球ファミリースタジアム88	ナムコ	3	17・付録
9	ザ・トライアスロン	ケイアミューズメントリース	3	16	21	トップライダー	バリエ	1	17
10	グラディウスII	コナミ	3	16・26	22	銀河英雄伝説	ケムコ	3	17
11	究極ハリキリスタジアム '88年選手新データバージョン	タイトー	3	17	23	テトリス	BPS	3	17
12	キャプテンシルバー	徳間書店	3	17	24	メガドライブ スパークリング 1989 東京会場招待券	セガエンタープライゼス	50	129

愛読者アンケート

Ⓐ17ページのクイズの答えを、記号で書いてください。

Ⓑ今号でもっともよかったと思う記事を下の表からひとつ選び、番号を書いてください。

Ⓒまた、次によかったと思う記事を下の表から2つ選び、番号を書いてください。

Ⓓやめてほしいと思う記事があれば、ひとつだけ選び番号を書いてください。

Ⓔ130〜131ページの"発車時刻表"のなかで、キミがぜひやってみたいと思うゲームを、2つ書いてください。

Ⓕファミコンに移植してほしいと思う、パソコン・アーケードのゲームを、2つ書いてください。

ⒼⒷの質問に、㉚の付録②"ファミスタ88全選手完全データファイル"と答えたヒトだけに聞きます。連載マンガ"摩陀羅"についてあてはまると思うものを次から選び記号を書いてください（いくつでも）。

㋐毎号読む ㋑ときどき読む ㋒読まない（その理由） ㋓キャラが好き ㋔ストーリーがおもしろい ㋕キャラが嫌い ㋖ストーリーがつまらない ㋗その他好きなところがあれば書いてください ㋘その他思うことがあれば書いてください

Ⓗ付録①の"ファイナルファンタジーII攻略本"をどう思いますか。次からひとつ選び記号を書いてください。

㋐とてもよい ㋑まあまあよい ㋒ふつう ㋓あまりよくない ㋔よくない（その理由を書いてください）

Ⓘ付録②の"ファミスタ88全選手完全データファイル"をどう思いますか。次からひとつ選び記号を書いてください。

㋐とてもよい ㋑まあまあよい ㋒ふつう ㋓あまりよくない ㋔よくない（その理由を書いてください）

Ⓙ㊖ファミコンの付録の攻略本にしてほしいゲームをひとつ書いてください。

Ⓚ69ページの"ソフトヒットチャート"に参加したい場合は、好きなソフトのタイトルをひとつ書いてください。

Ⓛ上のプレゼント賞品一覧から、希望の賞品を選び、No.を書いてください。

①表紙 ②スーパーファミコン ③新作カレンダー ④がんばれゴエモン2 ⑤ゾイド2 ⑥グラディウスII ⑦ファンタジーゾーンII	⑧ロックマン2 ⑨さくまあきらの100メガ馬力 ⑩摩陀羅 ⑪㊖データバンク ⑫シンドバッドクラブ ⑬おまかせQ&A ⑭SLG講座	⑮ごきげんファミコン ⑯MAC ⑰㊖ゲームリーグ ⑱忍者龍剣伝 ⑲キング オブ キングス ⑳ウラワザ警備隊のマンガ ㉑ウラワザ警備隊のウラワザ	㉒新・帰ってきたボツはがき ㉓新・ドラクエ探偵団 ㉔ドラゴンプレス ㉕ドラプレ新聞 ㉖インフォメーション ㉗発車時刻表 ㉘付録①：ファイナルファンタ	ジーII攻略本 ㉙付録②：ファミスタ88全選手完全データファイル

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㊖ファミコン編集部「アンケート㉔」係

しめ切り 1988年12月22日（当日消印有効）

発表 賞品の発送をもってかえさせていただきます

※アンケートの答えによってプレゼントの当選者が決まることはありません。正直に答えてくださいね。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された方はこの号のほかのけん賞に入選できない場合があります。

マルカツアタックカードシステム

MAC

毎号ついてくる、使える、遊べるカード！
集めて送れば豪華商品がキミのものに!!

今号は、特別編ハガキMAC。いつものMACと同じように使えるから、持ってるMACとたして下の賞品も狙える。さらに、1枚10MAC分だから、年賀状として送れば喜ばれるぞー。MACには、毎号ついてくる分と、ウラワザ、読者ページ等で採用された人に贈られるスペシャルMACがある。合わせて集めてね。

カードのHPとMPは、今号はお休み。

今号はFFⅡハガキセット

応募のきまり

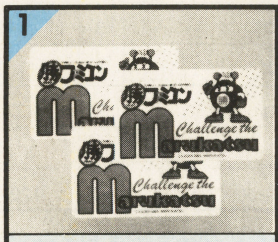
①下の表を見て、キミの欲しい賞品に対する規定のMACを集める。同じMACは2枚までしか使えないから注意してね。ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えるから、ガンバッて情報を送って稼いでね。

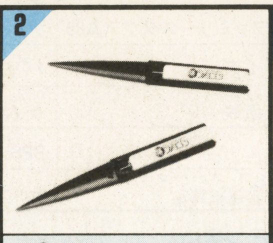
②集めたMACを封筒に入れて、住所・氏名・年齢・電話番号・希望賞品（10，12はソフト名）、いままでのMACのなかで、いちばん好きなもののナンバーを書いて送ってください。

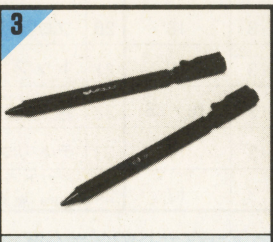
〈あて先〉〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㊓ファミコン　MAC係

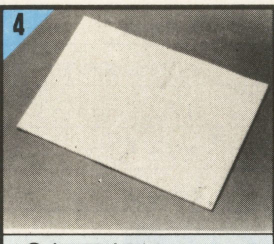
③1～3の賞品を希望する人は、宛て先（キミの住所と名前）を書いた返信用の封筒（60円切手をはる）を同封してください。

カードを集めたら……

1

㊓ステッカー　20MAC

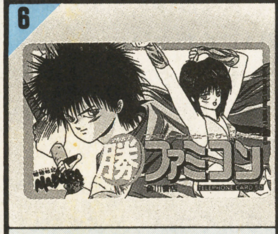
2

㊓ボールペン　50MAC

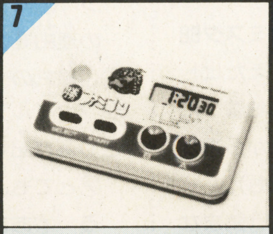
3

㊓シャープペン　200MAC

4

㊓専用原稿用紙　300MAC

5

MACホルダー　500MAC

6

㊓テレカ　670MAC

7

㊓シュウォッチ　1,000MAC

8

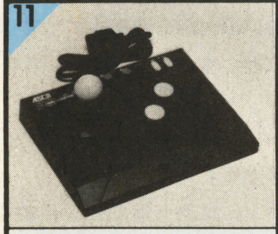
㊓Tシャツ　1,200　MAC

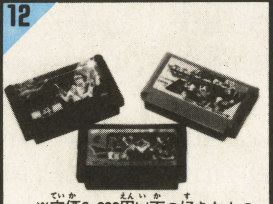
9


情報部員名刺100枚　1,700MAC

10


ディスクソフト　1,780MAC

11

アスキーS Jr.　2,500MAC

12

※定価6,000円以下の好きなもの。
カートリッジソフト　2,800MAC

13

ジリオンセット　4,000MAC

14

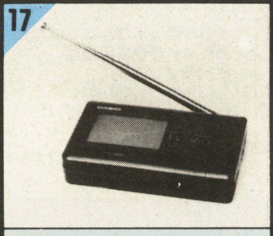
アスキーSⅡターボ　4,500MAC

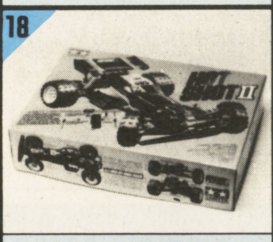
15

ディスクシステム　8,500MAC

16

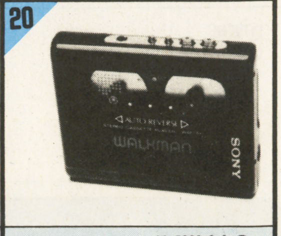
セガマスターシステム　9,000MAC

17

液晶カラーTV　9,500MAC

18

RCカー　10,000MAC

19

カメラ　10,500MAC

20


ウォークマン　11,500MAC

FINAL FANTASY II No.225

㊕ファミコン88—㉔

MACは、集めて送るといろいろな賞品がもらえるうれしいカードです。くわしくは㊕ファミコンを読んでね。

10MAC

郵便はがき

□□□-□□

ハガキとして使うときは、40円切手を貼ってください。

年末特別ハガキMAC

4人の主人公たち

フリオニール

　レオンハルトの両親に、我が子のように育てられる。冒険心が旺盛で、どんなことにも自ら立ち向かっていく。手先が器用で、ほとんどの武器を使いこなす。

マリア

　レオンハルトの妹。フリオニールも兄のように慕っている。弓が得意で活発だが、知的で心優しい少女だ。

ガイ

　無口であるが、並外れた怪力を誇る。幼少のころ、人と離れさびしく暮らしていたが、フリオニールと出会ってから彼に心を開き、絶対の信頼を寄せている。

レオンハルト

　妹思いの優しい兄である。しかし、皇帝軍の戦いに巻き込まれて両親を失っているためか、打倒皇帝に激しい闘志を燃やしている。

FINAL FANTASY II No.226

㊕ファミコン88—㉔

MACは、集めて送るといろいろな賞品がもらえるうれしいカードです。くわしくは㊕ファミコンを読んでね。

10MAC

郵便はがき

□□□-□□

ハガキとして使うときは、40円切手を貼ってください。

送って楽しい、もらってうれしい、年末年始のごあいさつに㊕特製ハガキMAC



ストーリー

果てしなく伝説に近い時代の、遙かな彼方の世界でのこと……。悪の皇帝パラメキアが君臨する帝国軍によって、世界は支配されようとしていた。魔界と通じ、魔物どもを操る帝国軍の力は圧倒的であった。フィン王国で立ち上がった反乱軍も破れ去り、自国フィンを追われた４人の若者は、辺境の町アルテアへと落ちのびた。そこで彼らを待ち受けていたものは……。





勝ゲームリーグ

祝・新装開店!! 今回から㊸セガは、新しく㊸メガドライブとして生まれ変わるのだ!! なぜかって? まあいろいろ深いワケがありまして。第1回は、発売中・予定全ソフトカタログ。もちろんアーケード、エンジン、パソコンも手抜きナシだぜっ!!

勝アーケード

あの名作がパワーアップして再登場!!

大魔界村

カプコン/年内発売予定



CPシステム導入により、ますますの盛り上がりを見せてきたカプコン。そのゲーム史上屈指のヒット作『魔界村』が、3年の歳月を経て、装いも新たにその姿を表した! その名も『大魔界村』——前作以上のスケールと難易度で、キミたちの前に帰ってきたというワケなんだなこれがっ!!

3年前のストーリーは序章にすぎなかった・・・・

アーサーと魔物たちの、かつての激しい戦いを憶えているだろうか。そして、プリンセス姫を救うため、大魔王との一騎討ちがあったことを……。しかし、これで魔物達は滅んだわけではなかったのだ。

3年後、悪魔達が再び地上に降り立ち、城もまた襲われてしまった。駆けつけたアーサーに走り寄るプリンセス姫。とその時、怪光線が2人を襲った! そして、ほくそえむ悪魔の姿が、ぼんやりと浮かぶ……。

アーサーは再び魔界へ入る決意をした。



☗怪光線がプリンセス姫を貫く! 駆けつけたアーサーにも第2弾が襲いかかる……。



☗姫は死んでしまったのか!? 闇の中でせせら笑う悪魔に、アーサーは鋭いまなざしを向けた。

 イラスト/中野豪

ここが新しくなった"大魔界村"

さまざまな要素が加わり、さらに内容も充実。
そのポイントをチェックしてみよう。

武器	ヤリ	ナイフ	ナパーム	剣	大鎌	円盤
魔法	雷	分身	雷竜	火球	鏡	爆烈

1 魔法が使えるぞ!!

ノーマルのヨロイを着た状態で宝箱を開けると、黄金のヨロイが出てくることがある。これを着ると、なんと魔法が使えてしまう。

ショットボタンを押しっぱなしにして、ゲージがいっぱいになったらパッと放せ！

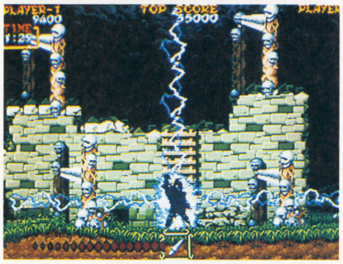
持っている武器によって、使える魔法は違うのだ。右上の表がその関係を示している。

魔法のヨロイ



⬅さんぜんと輝く黄金のヨロイだ。これを着ていないと、魔法が使えないぞ！

雷の魔法



⬆頭上に雷が落ち、左右に放雷。3方向の敵にダメージを与える。

分身の魔法



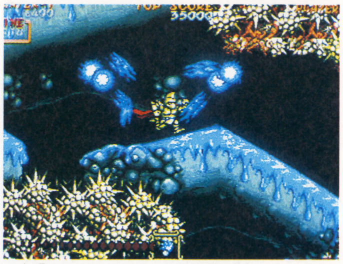
⬆自分の分身が1人出現し、一定時間攻撃力が2倍に！

雷竜の魔法



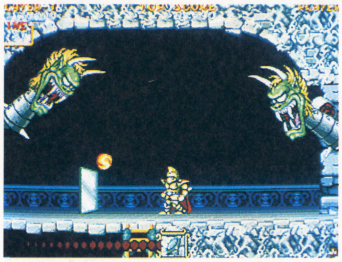
⬆上空斜め方向に竜を放ち、再び戻ってくる。ブーメランのような魔法。

火球の魔法



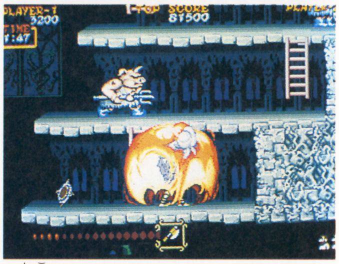
⬆火球を渦状に左右上空に放つ。雷竜の魔法とちがって戻ってこない。

鏡の魔法



⬆アーサーの前に鏡が一定時間出現し、近寄る敵にダメージを与える。

爆烈の魔法



⬆体のまわりで爆発を起こし、付近の敵をやっつける！

2 武器が増えたのだ

右にあげたのが武器の数々。剣と円盤が新しく仲間入りして、攻撃も多彩になっている。

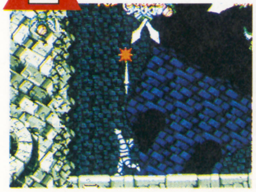
場所によってはまるで使いものにならないものもあるから、地形を考えて選んでくれ。

武器	説明
ヤリ	最初の武器。一直線に飛ぶ。
ナイフ	ヤリより速く飛び、連射もきく。
ナパーム	放物線を描き、地面に落ちて燃える。
剣	1振りで2ダメージ。接近戦用。
大鎌	貫通力があるが、少し使いづらい。
円盤	地面に沿って飛行する武器！

3 上下攻撃ができる

前作は横だけだった攻撃パターンだが、今回はレバーとボタンの組合せによって、上下にも発射できるようになったのだ。敵によっては、これを使わなければ倒せないヤツもいるゾ。

上 ⬇レバーを上に向け、ショットボタンで！

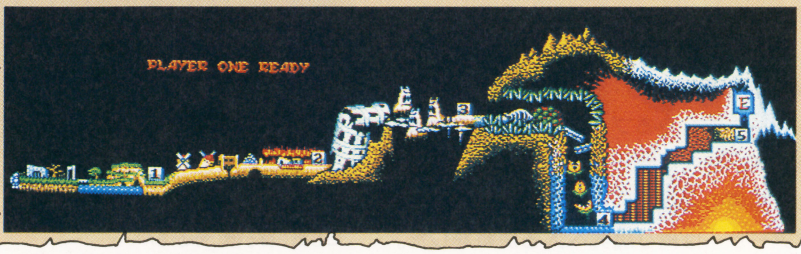


下 ⬆ジャンプ+レバー下+ショットで！



これが今回のマップだ！

だいたい見てもらえればわかると思うけど、外観はな～んとなく前作に似ている。しっ、しかしだあっ、実際そんななまやさしいもんでは、なあぁいいイイ!! そう、まさしく「鬼！　悪魔ァ!!」なのだよおん。



行けアーサー！ 我に敵はなし!?

STAGE 1

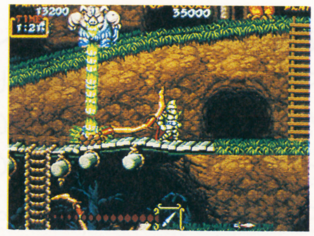
死の臭いをただよわす処刑場

処刑場から橋を渡り、暴風雨の中を抜け、人喰いの丘を通るまでを描いた面。

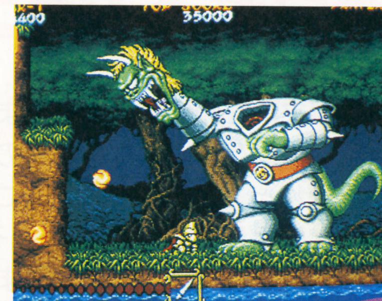
死神やハゲタカの追跡をかわし、ギロチンをくぐり抜ける。橋を越えると嵐になり、カマイタチや怪根、豚男の攻撃が！ ひたすら撃って道を開くのだ。



⬆立ち並ぶギロチンには、罪人たちの怨念がこめられている。



⬆嘔吐（ゲロ）攻撃をする豚男。きっ、きったね〜〜!!



⬆１面のボス、邪神像。首を狙って攻撃！

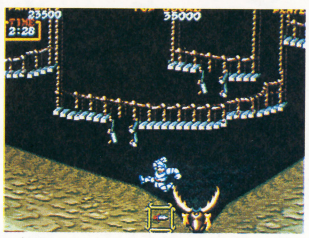
邪神像

STAGE 2

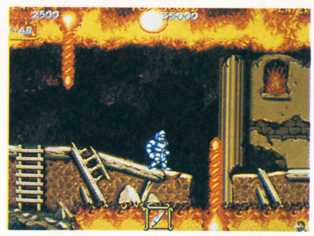
アリ地獄を経て、火炎の村へ……

ピョンピョンはねる岩亀をかわしながら進むと、つり橋地帯（これが崩れる！）とアリ地獄（無敵!!）が待っている。さらに進むと、人骨の山の上にレッドアリーマーキングがっ!!

なんとか倒し、火炎の村を抜けて行くのだ。



⬆老朽化した橋の下にはアリ地獄が待っている。ジャンプで抜けるか!?



⬆火炎の村で襲いかかる炎のコウモリ。ときどき足場が崩れる不安定な地形だ。



⬆地獄の番狼・ケルベロス。手強いヤツだ！

ケルベロス

STAGE 3

上がる床と、魔像の舌

せり上がる床で待つ鎧泥男にフライングゴブリン、そしてビホルダー。床につぶされないように進まなくては！

そのあとの魔像の舌を渡るシーンは、まさに魂を吸われそうな雰囲気。

➡ここはランクル男爵の館。不気味な鎧泥男がアーサーに襲いかかる。



ガスト



⬅雲の中に不気味に目玉が光る。アーサーをあざ笑うかのように、空中を飛び回るボスのガスト。

STAGE 4

異形の生物と氷の斜面

異形の生物が壁に身を変えているシーンを進んで行くと、こんどは氷の斜面で手の化物が待ち構えている。結晶でグサリといかぬように気をつけねば！

ほとんどスプラッタホラーの境地!?

➡気色悪い魔獣が壁から出てくるあたりは、ほとんどホラーワールド。



オーム



⬅5つある心臓が弱点。下撃ちで攻撃しろ！ 表面から出てくるイモ虫などが強いぞ。

STAGE 5

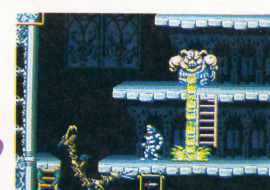
そして魔城の奥へ！

そしていよいよ、魔城へと突入する。

敵の数と攻撃の激しさは、今までの比ではない。息つくヒマもない敵襲をかいくぐり、上へ上へと登るしかないのだ。

アッと驚く展開がキミを待つ！

➡魔物たちが束になって襲いかかってくる。あっ、また吐いてるこいつ。



エルゼバブ



⬅ハエの大群が集まり、巨大な化物に。分裂&合体を繰り返し、アーサーを襲う!!



時代はもう16ビット！
乗り遅れるなよん

もっとメガドライブしてみませんか？

発売以来、在庫切れになる店まで出してしまった「メガドライブ」。以前から、ゲーム通ならセガのマシンを持ってて当然といわれていたけれど、これほどの人気になったのは、やっぱりその性能のスゴさによるところが大きい。そこで今回は、この次世代のゲームマシンを活かすソフトを再度まとめて紹介しようと思う。



メガドライブ 全カタログ

16ビットの性能にソフトはどこまで対応!?

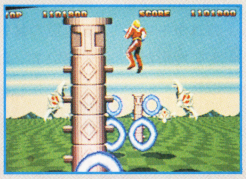
スペースハリアーII

発売中　¥5,800

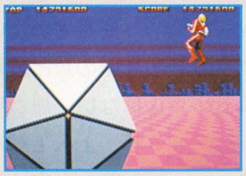
衝撃はいつもハリアーから

マークIIIのときもそうだったけど、ゲームマシンの実力をまざまざと見せつけてくれたのが、『スペースハリアー』だった。

そのハリアーが「II」となって、一段とグレードアップされたのがこれ。優れた3D処理は、一見の価値があるぞ。



⬅敵の攻撃と障害物との間をすり抜けるテクニックを身に付けなくては、エンディングまでは行けないぞ。



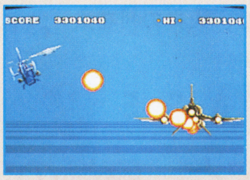
⬅一発命中するだけで倒せるが、大きな体でハリアーを画面の隅に追いやろうとするので注意が必要だ。

スーパーサンダーブレード

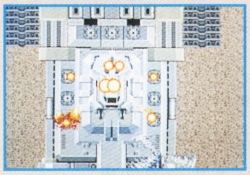
発売中　¥5,800

戦闘ヘリ・シミュレーター？

アーケード版よりも3Dシーンが増やされ、また、実際機に近い操作感覚が採用されているので、迫力のヘリ・フライトが楽しめる。微妙な操作で障害物を巧みにかわしていくときの気分は、もうゲームの領域を超えようとしている。



⬅巨大な爆撃機から断え間なく弾丸が吐き出される。スキをついて、エンジン部を破壊してしまおう。



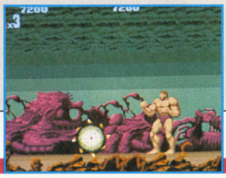
⬅左右の小さな砲台も見逃しては危険だ。全ての砲台を破壊して、安全に進めるように準備するようにしよう。

獣王記

発売中　¥5,800

巨大キャラの群々！

おどろおどろしい雰囲気、力強く変身していくキャラクター、ほとんどアーケードマシンと同じに出来上ってしまったのが、この『獣王記』。こんなところからもメガドライブの実力がわかる。



➡これが最終面だ。不気味！

より強力にパワーアップする敵キャラ

このゲームは、1周すれば終わりというわけにはいかない。1周終わると、パワーアップした敵と再び戦わなければならない。そして、2周、3周と続いていくのだ。



⬆ボスの攻撃も2倍にアップ。

各種コマンドを使い、テクニックを磨こう

メガドライブには、ほとんどのゲームに難易度設定がついている。また、隠しコマンドで、テクを磨くための各種の設定ができるんだ。意外と簡単に見つかるよ。



⬆1面からドラゴンに変身だ。

アーケードの『スーパーハングオン』が来春発売予定でメガドライブに移植中。

おそ松くん はちゃめちゃ劇場

12月下旬発売予定　¥5,500

キザ男イヤミを追いかけろ!

街で1番のキザ男、「イヤミ」を待ちぶせて、こてんぱんにやっつけた「おそ松くん」兄弟。その仕返しをしてやろうと考えたイヤミが、兄弟の5人をどこかに連れて行ってしまったのだ。そこで、おそ松くんの、追跡が始まる…。



⬅白雪姫の世界。リボンはお金の代わりになる。



➡ステージの最後には、イヤミが変装しているぞ。

ショップにも遊びが待ってる

兄弟を助けると、武器のパチンコがパワーアップ。ショップのアイテムも有効な武器だ。店の中に入ると、あみだやスロットマシンなどの楽しいイベントがあるのだ。



⬆失敗するとチビ太の下の池にドボン。



➡揃えば1UPやライフ補給。



⬆からしを使うと敵を全滅させられる。

スーパー大戦略

1月末発売予定　未定

朝から、晩までドンパチごっこ

パソコン版で大人気になったシミュレーションゲームがいよいよ登場。細かい作戦行動や、駆け引きをすることが可能だがら、シミュレーションファンには、絶対のおすすめソフトになるんじゃないかな? 戦闘シーンがリアルに再現されるぞ。



⬅すべてパソコンと同等以上に作られている。



➡自分と相手の状態を考えて行動を決めよう。

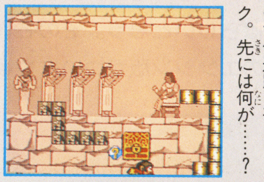
アレックスキッド天空魔城

1月下旬発売予定　¥5,500

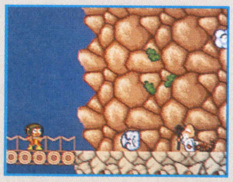
今日も元気なアレクが行く!

今度のアレクは、亡くなったはずのお父さんが生きているという話を聞いて探しに行くというもの。

目玉はやっぱりジャンケンなんだけど、なんと今度は野球拳での勝負なんだって。ちょっぴり恥ずかしいシーンもあるかもね?



⬅古代遺跡を行くアレク。先には何が……?



➡キャラクターは、みんなヒョーキンだね。

ファンタシースターII

2月発売予定　未定

またもや常識を覆すか?

前作では、滑らかな3Dダンジョンのスクロールでびっくりさせてくれた名作『ファンタシースター』が「II」になって、一段とスケールアップされて帰って来た。今度はどんなしかけで驚かせてくれるんだろう?



⬅時の流れに隠された秘密を暴きだそう。

メガドライブの今後は

年内出荷は20〜30万台

発売当初、売りきれ続出で、予約しないと買うことができなかったメガドライブ。『獣王記』の発売に合わせて、やっとハードの出荷も順調になってきた。セガはこの大反響に対応するため、製造を急ピッチで進め、年内に20〜30万台出荷予定だ。

他社の参入も続々

16ビットの性能があっても遊べるソフトがたりないと、心配している人に吉報。すでにアーケード機メーカー10社ほどが、メガドライブ用ソフトの発売を考えて、セガと交渉中なのだ。間に合えば、次号でメーカーとゲーム名を紹介するぞ。

モデムの発表は来春予定

メガドライブの構想で大注目のモデムの開発も順調に進行中。来春には製品が発表されそう。このモデムを使うと、電話回線を利用して離れた人とゲームができたり、通信が可能になるのだ。FDDなどの関連機器も順調に開発が進んでいるようだ。

改めて『スペハリ』のおもしろさを見直させてくれる移植版の登場だ。

3Dシューティングといえばコレ!

スペースハリアー

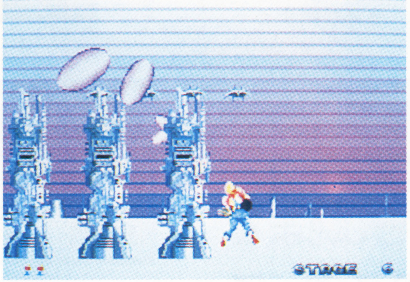
NECアベニュー／12月9日発売／ 6,700円



ゲームのシンプルさゆえなのか、レトロゲームっぽいイメージがある『スペハリ』。しかしそれは、このゲームに対して失礼ってもんだ。さあ、エンジン版でもう一度アツくなろう!

猛スピードについてこられるか?

3Dシューティングゲームもいろいろあるけれど、『スペースハリアー』のスピード感、そしてゴテゴテと余計な部分のない、いい意味でのシンプルさは、とてもすばらしいと思う。その名作『スペハリ』のエンジン版がついに登場した。目がまわるほどのスピード感は、アーケード版そのまま。グラフィックの移植度もいいできだ。これは要チェックだぞ。ただ、スピードがあまりにも速いため、コントローラーだと細かい動きができずに、苦労するかもしれないよ。

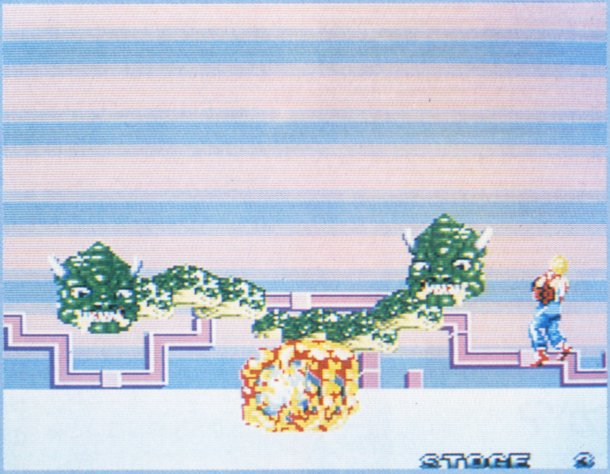


⬅すばやい敵の攻撃、迫りくる柱の恐怖。『スペハリ』は、3Dシューティングのなかでも抜群の楽しさを誇る。

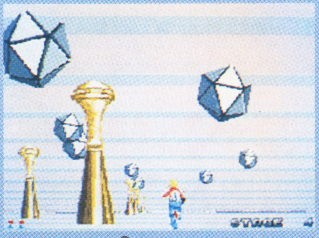
ステージ1～5 序盤のポイント

まずは序の口。円の動きを身に付けよう。

序盤は敵の動きも遅く、攻撃もゆるやか。だが、1か所にとどまっていてはダメ。常に移動すること。その際、円を描くように動くといい。



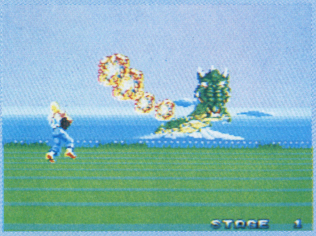
ステージ3 ⬅2本首のボスキャラ、ゴダーニ。すばやい火の玉攻撃も、円の動きさえマスターしていれば余裕でよけられる。弱点は頭。最も接近したところを撃て!



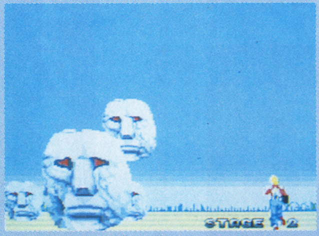
ステージ4 ⬆ビンズビーンは破壊不可能。よけるしかない。



ステージ1 ⬆トモスは、開いた時に攻撃しないと効果ナシ。



ステージ1 ⬆コイツは接近すると弾を撃たなくなるぞ。



ステージ2 ⬆突進してくる人面岩にぶつからないように。



ステージ3 ⬆キノコは猛スピードで飛んでくる。気をつけろ。

ステージ6〜12 中盤のポイント

スクロールが速くなってもあわてるな。

スクロールや敵の動きがだんだん速くなる。敵の出撃パターンを覚え、出現と同時にやっつけていかないと、逃げ場がなくなるぞ。



ステージ11 ➡2本首の骨ドラゴン、サルペドン。攻略法はゴダーニと同じ。たいがいのボスキャラは、近づくと弾を撃たなくなるのだ。その時が攻撃のチャンス。



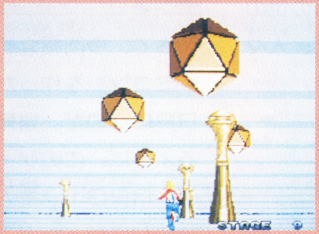
ステージ6 ⬆敵の弾をよけるときは、柱にも十分注意しよう。



ステージ6 ⬆緑色のドムは、それほど警戒しなくてもいい。



ステージ7 ⬆障害物がいっぱい。とにかく連射して道を開け。



ステージ9 ⬆ステージ4よりスピードが速く、ミスしやすい。

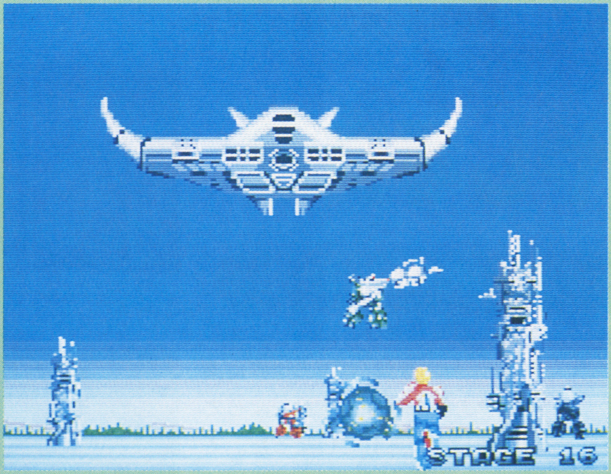


ステージ9 ⬆青ドムの急襲。出現パターンを覚えてたたけ。

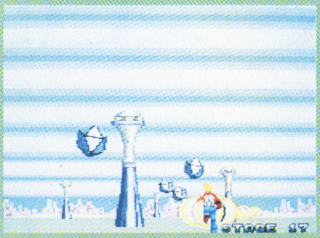
ステージ13〜18 終盤のポイント

一瞬たりとも気をゆるめず、周囲をよく見ろ。

赤ドムや青ドムがひっきりなしに攻撃してくる。しかも柱が多いからたいへんだ。とにかく動きを止めないで、敵を早めにたたくことだ。



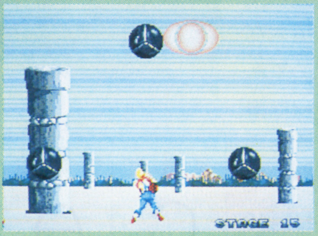
ステージ16 ⬅ドムなどをどんどん発射してくる母艦スタンレイ。コイツは破壊できないので、狙いにいって、ドムにやられたりしないように。



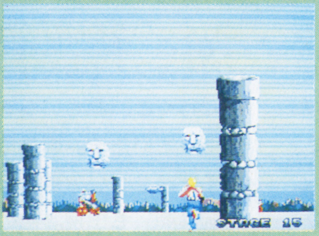
ステージ17 ⬆目にも止まらぬ速さで飛んでくるピンズビーン。



ステージ13 ⬆赤ドムを放っておけば死は確実。早く始末せよ。



ステージ15 ⬆トモスがぐぐっと接近。かなり威圧感がある。



ステージ15 ⬆敵の複合攻撃。どちらかを先に全滅させろ。



ステージ18 ⬆最終ステージは、ボスキャラのオンパレードだ。



ヘイ！　今回は、私とロリロッパどちらもRPGでいってみよぉー!!

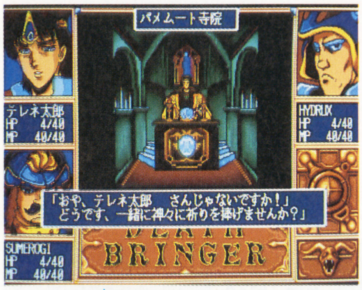
リアルタイムRPGも、ここまできたぞ!!

DEATH BRINGER（デス ブリンガー）

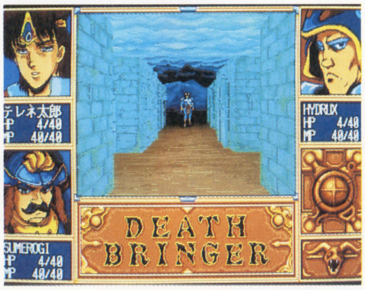
日本テレネット
9,800円

魔法教典を求めて勇者は、旅立つのだ

かつてこの世界は、大いなる魔法の力で繁栄していた。だが、その力を戦いに使った愚かな者たちがいたため、強力な魔法は取り上げられ、偉大な魔法使いは伝説の彼方へと消えてしまった。しかし、この世のどこかに「魔法教典」が存在すると、人々の間では語り続けられていた。

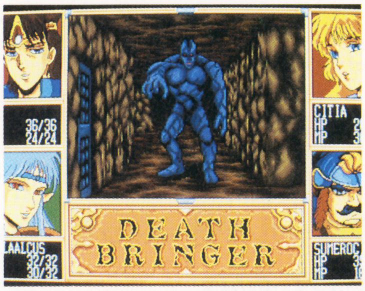


⬅さすがX-68000版だ。まるでアーケード並のグラフィックだ。



⬅オヤ？ 遠くに見える人影は、ダレだろう。近づいてみようかな？

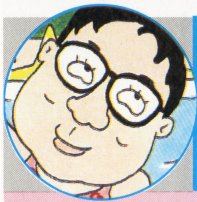
さて、今回紹介するのは、『ヴァリス』(ファミコン)を作った日本テレネットの新作RPGなのだ。冒頭のプロローグでもわかるように、このゲームは本格的なファンタジーRPG！　主人公が冒険の旅から、自分の村に戻ったところからゲームが始まる。村に戻ると、そこは廃墟と化していた。そして、世界のあちこちで事件が起き始めた。平和な日々を奪ったのは何者だ！　そして、再び冒険の旅が始まるのだった。



⬅戦闘シーンは、SLG風バトルで、キミの選択が決め手になるんだ。

もう突然出現する敵に驚いたりしないぞ!

パーティは4人編成。冒険しながら仲間を見つけ、入れ替えをしながら最高のメンバーを揃えよう。この入れ替えってところもなかなかいいけれど、もっといいシステムがこのゲームにはあるんだ。遠くからでも敵が発見できるってところ。3D画面を進んで行くと、遠くに障害物が見える。近づくと敵だということが確認でき、その時点で逃げるか戦うかの選択ができるのだ。今までのRPGなら、敵が突然現れるという不条理なシステムだったけれど、これなら自分のペースに合わせて戦えるのだ。



ロリコンは人類愛です こばやし写真館

スティルソード・アダルト版

フェアリーテール
¥4,800円

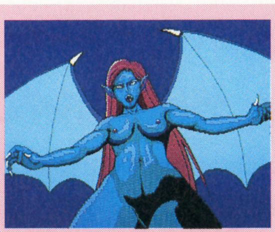
オリジナルでやる？それともアダルト版

どうも、ロリパッパです。今回は、RPGを紹介します。と、いってももちろんHです。ただし、タイトルでも分かるように、このゲームのオリジナルは普通のRPG。男だった登場キャラをすべて女の子に変えて、Hなシーンを入れたのがこのゲームなんだ。だから、私のH心だけじゃなく、ゲーム心も満たされるのだ。

5つの国でできている「フォルファラール」が舞台。この世界にある国々の姫たちが、魔女によって城に閉じこめられてしまった。そこで、光の戦士が、姫たちを助けに行くというわけなのだ。広大な迷路をカワイイお姫様を求めて進んで行くと、おもいっきりHな事が待っているぞ。面構成になっている迷路をクリアすると、謎の「成人玩具商」も出現。店の中は、18歳未満禁止ですよ。



⬆これが城の内部！　なんか敵もトボケた感じのヤツばかりですね。



⬆コイツが魔女・インコーマなのです。私は、彼女とHしたいなァ……。



⬆各ステージには、ボスキャラがいる。コイツを倒せば、面クリアだ。



⬆しまった！　敵の攻撃を受けてしまった。悔しいけれど、うれしい。

過激度	美少女度	興奮度	露出度	総合評価
C	A	B	C	C

ヤル前に聴くか　聴く前にヤルか!?

DATAM
DATA MUSIC

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ全曲集
ALL SOUND OF FINAL FANTASY Ⅰ・Ⅱ



12・21 ON SALE

全62分47曲収録

◆カセット：￥2,200 X22X-1014 ◆C D：￥2,500 H25X-20015

**初回特典：特製オリジナル
ゲームカセットホルダー**

収録内容

★ファミコンソフト「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ」のB.G.M.をすべて収録。

☆アレンジヴァージョンによる組曲を2曲収録。（アレンジ：加藤道明）

★「ファイナルファンタジーⅡ」の未収録B.G.M 4曲を追加収録。

☆中カードには、天野喜孝のモンスターイラスト38点によるモンスターギャラリーとスコアを掲載。



▲モンスターギャラリーより

交響組曲「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」のコンサート御招待のお知らせ！

商品についている応募券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・性別、DATAMシリーズに対する御意見・御感想をお書きの上 ㈱ポリスターF F係までお送り下さい。御応募下さいました方の中から全国2,000名の方を'89年4月（予定）におこなわれる交響組曲「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」のコンサートへ御招待します。
くわしくは、カセット又はCDを御覧下さい。

ミステリー・アドヴェンチャーゲームのパイオニア　リバーヒルソフトの快心作を網羅!!「殺人倶楽部」「マンハッタンレクイエム」「殺意の接吻」の3タイトル全曲をX-68000の音源で収録したファン待望の一枚!!

J.B.HAROLD

J.B.ハロルド・サウンド・コレクション
SCENE 1

J.B.ハロルド3＃より2曲を追加収録のほか＋ジャズアレンジ スピリットヴァージョン5曲を収録！

12・21 ON SALE!

◆カセット：￥2,500 X25X-1013
◆C D：￥3,000 H30X-20014

初回特典：J.B.ハロルド・ロゴステッカー

ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル ☎03(406)8161㈹

父の仇を討つべく、忍者が駆ける

忍者龍剣伝

NINJA RYUKENDEN



海外でも人気の高い忍者アクションが、ファミコンに登場。忍者のもつ独特な動きや攻撃のスタイルをゲームに取り入れ、さらにシネマDISPを使い、忍者映画のようなアクションゲームが完成したぞ。

R カセット テクモ ￥5,500 発売中

シネマDISPがアクションゲームをドラマにした

まずはオープニングデモを見てほしい。映画のようなカメラアングルで、主人公・リュウが戦いに巻きこまれるまでのエピソードが流れる。これがシネマDISP。各ステージが終わったときにも流れ、『忍者龍剣伝』のストーリー展開を見せてくれる。まるで映画のようだ。



➡リュウの父・ジョウは何者かとの闘いに敗れ、死んだ。



➡リュウは父の遺言を読み、仇を討つべくアメリカに渡る。

登場人物紹介

リュウ・ハヤブサ



主人公。父の遺言に従いアメリカに渡るが、何者かの襲撃をうける。自らを邪鬼王と名乗る謎の男と戦うことに…。

ジョウ・ハヤブサ



リュウの父。決闘に敗れた彼は、秘伝の龍剣と遺言を残し他界する。ジョウが、誰と何のために闘ったのかは謎だ。

謎の女



アメリカへ渡ったリュウが、大男バーバリアンを倒したジェイズ・バーで会う。妖しげな魅力を秘めた女性だ。

STAGE 1 宿命 …ゲイルズバーグをぬけ、ジェイズ・バーへ…



●ステージ1のスタート地点。ここから、ゲイルズバーグと呼ばれるストリートを走る。

●バットを振り回すザコキャラがうろうろしている。龍剣でたたき斬れ！

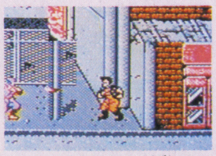
●壁蹴りジャンプを使って上の段に行けば、火炎の術の武器アイテムが手に入る。

●ナイフガイジャックがリュウに襲いかかる。ここは壁蹴りジャンプを使わないと先に進めない。

●後ろからすばしっこく敵が走りこんでくる。3つ並んだ看板にへばりついてよけるのもいい。

邪気王の手下がリュウの行手を阻む

ナイフガイジャック



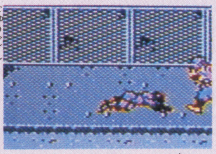
⬆ナイフを投げて攻撃してくる。早めに倒せ。

カルロス



⬆リュウをしつこく追い回すボクサー。

獣人ドッグマン



⬆横からすばしっこく向かってくる。

インディ



⬆放射線状に棒を投げてくる。ステージ2で登場する。

イーグル・シャドー

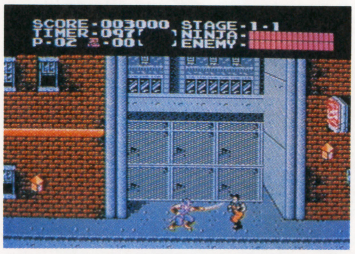


⬆急降下してリュウに迫る鷹。ステージ3で出てくる。

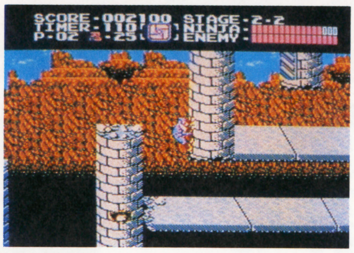
忍者アクションで敵を斬る！

キミの操作するリュウの忍者アクションにも注目。秘伝の龍剣を武器に敵に立ち向かうリュウは、アイテムをとると手裏剣や炎波の術などの忍法を使えるようになるのだ。

また、忍者独特の走り方、回転ジャンプなど、動作の特徴もとらえている。壁にはりついて敵をかわしたり、壁と壁の間を蹴上がって高い所に登る、なんてこともできちゃうのだ。



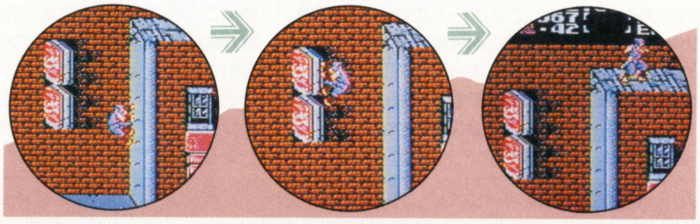
⬅ハヤブサ家秘伝の龍剣を振りかざして敵を斬る！



⬅壁に向かってジャンプすれば、その壁にへばりつくのだ。

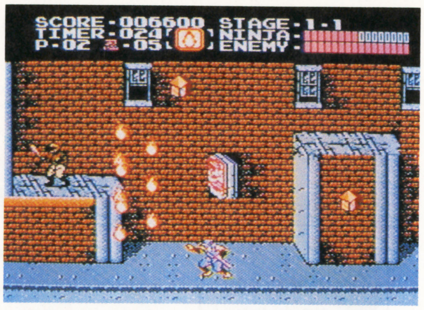
壁蹴りジャンプで難所を越えろ

ゲーム攻略の必須テクニックである壁蹴りジャンプを紹介しよう。一度ジャンプして壁にはりついたあと、反対方向の左右キーとジャンプボタンを同時に押す。これをくり返すと、壁と壁の間を登っていくことができるんだ。下の連続写真の動きがスムーズにできるようになるまで連習しよう。



アイテムを集めてパワーアップ

パワーアップの源となるアイテムは2種類に大別できる。ボーナスや体力回復剤などの普通のアイテムと、忍術パワーを使って特殊武器が使えるようになる武器アイテムだ。武器アイテムを効果的に使用することが、攻略の鍵となる。



⬆武器アイテムを取れば強力な火炎を敵に放つこともできる。有効に使おう。

アイテム紹介	
■忍術パワー 武器アイテムを使用するために必要なパワー。赤は10、青は5増える。	**■タイムストップ** これを取ると、画面上のすべての敵と弾を5秒間止めることができる。
■ボーナス 赤は1000ポイント、青は500ポイントのボーナス点が得られる。	**■体力回復剤** これを取ると、リュウの受けたダメージが6目盛分回復する。
■1UP 自機ストックが1人増えるアイテム。取り逃がさないようにね。	**■忍法火炎の術** しばらくの間、リュウの回りに炎の輪をつくることができるアイテム。
武器アイテム	
■手裏剣 初歩的な忍術。だが、飛び道具はとても有効な武器だ。	**■炎波の術** 炎を斜め上方に向け放つ大技。通過する間のすべての敵を焼きつくす。
■風車手裏剣 敵を貫通して、一定距離を飛ぶと戻ってくる。ブーメラン手裏剣。	**■回転斬り** 高速でジャンプしながら、龍剣を振り回して敵を倒す。



●左上の段には、火炎の術と回転斬りの武器アイテムがある。回転斬りはバーバリアンに有効な忍法だ。

●上の段には、タイムストップアイテムがある。敵の動きを止めて安全に進もう。

●アイテムは、上の段から落ちるときにタイミングよく取ろう。敵はあまり出てこない地域だ。

●ボクサーくずれの男やナイフ使いたちが、しつこくリュウにつきまとう。確実に倒しておこう。

●行き止まりにあるドアが、ジェイズ・バーの入り口だ。バーバリアンがリュウを待ち構えているぞ。

ジェイズ・バーにひそむバーバリアンを倒せ！

ステージ1のボスは、ジェイズ・バーにいるバーバリアン。大きな刃を振りまわし、リュウに迫る！

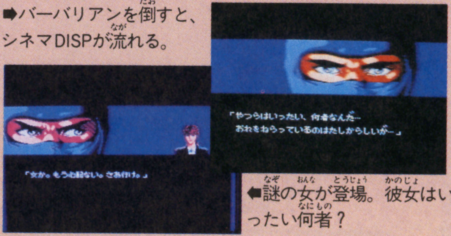


⬅大きな刀を振りかざす間はスキがある。

謎の女の正体は？

バーバリアンを倒すとステージ1はクリア。するとシネマDISPが流れる。バーにいた謎の女との出会いのシーンだ。彼女はなぜこんな場所にいるのだ!?

➡バーバリアンを倒すと、シネマDISPが流れる。



⬅謎の女が登場。彼女はいったい何者？

魔王ルシファーの野望を打ち砕けるか!

KING OF KINGS

キング オブ キングス



ナムコ
¥5,900
発売中

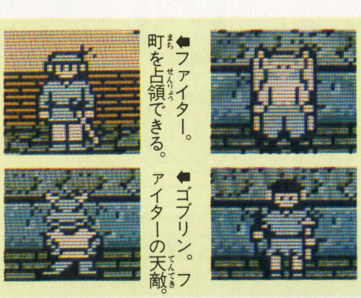
『ルシファーとの戦い』のシナリオを徹底的に攻略しまくるぞ。練習的なモードだけど、これがなかなかおもしろいのだ!

1 キング ウィル カム

～シナリオの背景～

魔王ルシファーはアトランティスをほとんど占領し、残るはここフォーモリアのみ。すでに、魔王の軍勢は西の城に集結しつつある。正義の旗を倒さぬため、反撃を開始しろ!

雇えるキャラクター



⬅ハーピー。足が速い。

⬅ファイター。町を占領できる。

⬅エルフ。ハーピーには強い。

⬅ゴブリン。ファイターの天敵。

基本戦略

町を早期に占領すべし

マップをよくみて欲しい。軍事予算の基本になる町の数は、すべて合わせても17個しかないよね。だから、町をどちらが多く占領できるかが、勝敗に直接結びついてくるんだ。ということで最初はファイターだけを雇って、町を確保することを心がけよう。



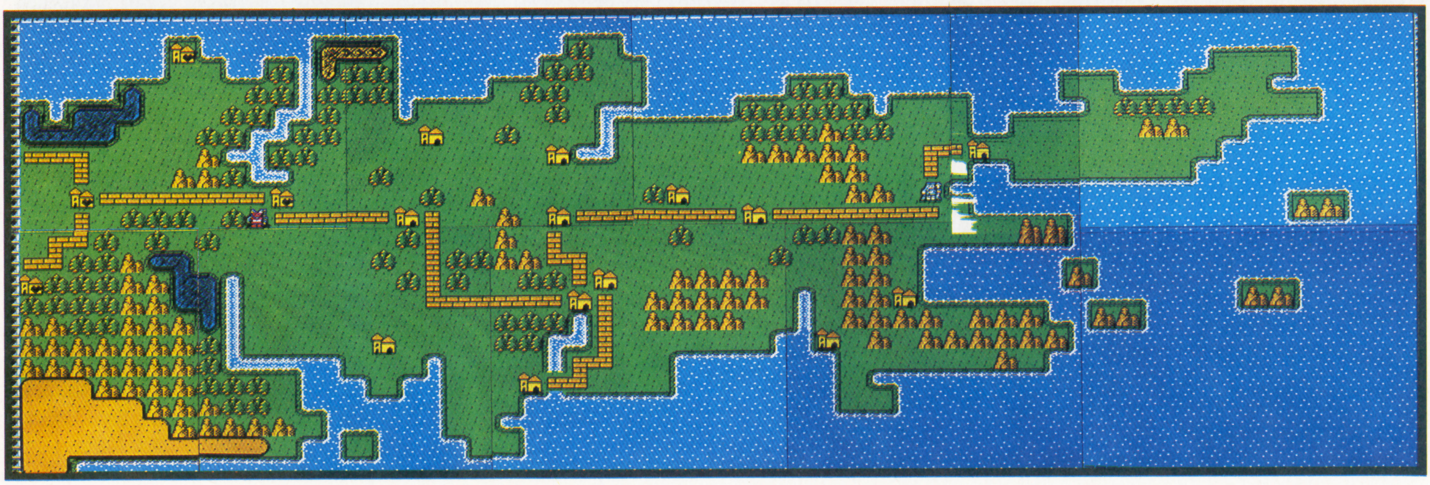
兵力の差はEXPだ

このシナリオで雇えるのは、たったの4種類しかなく、そのキャラたちは、それぞれがカモにし合っているんだ。だから、バランスのいい雇い方をしないと、あっという間に戦線が崩壊なんてことにもなりかねない。また、同じようなキャラで戦ってると、なかなか決着がつかなかったりする。そこで重要になるのが経験値(EXP)。このゲームの場合、経験値が攻撃率に直接はね返ってくるので、苦手なキャラに対しても、5分の戦いができるようになるんだ。ちなみに、最高の経験値なら30%分攻撃力がプラスされるのだ。

目標は15～20ターン

ゲームというものは、時間をかければいいってもんじゃない。特にこの種のゲームについては最短時間で、攻略しちゃうのも"通(つう)"(=本物を知っているとかの意味)なのだ。このシナリオについては、普通で15ターンを目安にプレイしよう。

	ブルー(♠)自国	レッド(♥)ルシファー	中立国
難易度	★	★	―
城	1	1	―
町	0	4	13



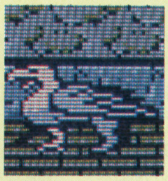
 ※シャープ製のC1では作動しません。

2 エレンディアシンゲキ

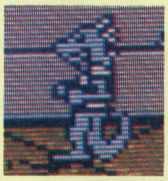
～シナリオの背景～

フォーモリアの戦いに勝った我々は、エレンディアまで進攻した。南にある敵の本拠を占領するのだ。新たに4種類のキャラが加わり、いよいよ本格的な戦いが始まった。

新たに加わるキャラクター



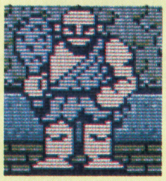
⬅グリフォン。ナイトの天敵。これで狙え!!



⬅リザードマン。地上キャラには強いぞ。

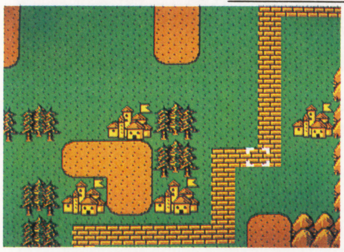


⬅ナイト。これを成長させれば恐いものなし!!



⬅ジャイアント。移動力が遅いのが玉にキズ。

激戦地はこのあたり!



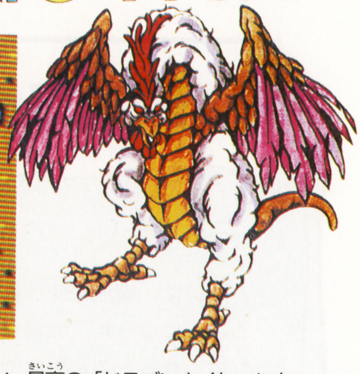
⬅写真に見える町が勝負のゆくえを決定すると言っても過言ではない。ルシファーの城から近いので、ここらへんが、大激戦になるだろう。毒の砂漠はコカトライスが出現するので注意……。

基本戦略

キャラの能力を生かそう



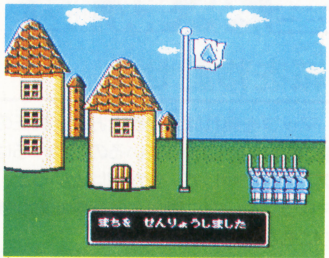




このシナリオから、クラスチェンジするキャラが登場する。その名も「ナイト」。こいつは空からの攻撃以外は、強力なんだけど、もしクラスチェンジして、最高の「ドラゴンナイト」になったら、どのキャラにも負けないほど強くなるのだ。このキャラをどう生かしていくかが、まずは勝敗の分かれ目となる。

町の占領も大事だし…、占領させないのも大事

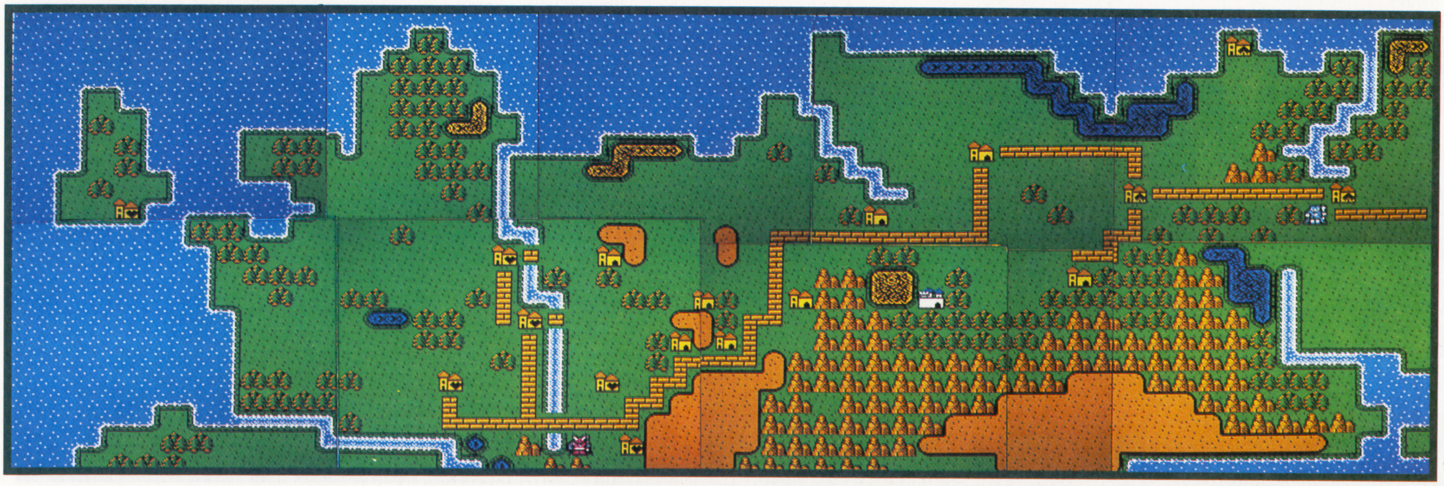
雇えるキャラが8種類にまでなると、いろいろな戦略を考えることができるようになってくる。そのひとつに、足の早いハーピーやグリフォンを使って、敵に町を占領させない……侵攻させない。つまり、足止めをするっていう作戦が考えられる。前線で彼らが戦っているあいだに、ファイターたちが誰にも邪魔されず町を占領できるって寸法。これは非常に有効なのだ。ただ、その場合の欠点は、前線に出したキャラが全滅しちゃうってこと、そのうえ、敵キャラが経験を積んでしまうことが起こりうるんだ。





次に考えられる方法は、安さ爆発作戦がある。これは今回から加わるキャラはいっさい雇わないで、安いキャラだけで最大部隊数まで雇いきってしまうっていう作戦。とうぜん、戦闘は不利になり苦しくなる。しかし、最高まで雇ってしまえば、毎ターン入ってくる軍事予算が貯るいっぽうになる。そして、ころあいをみはからって、強力なキャラを大量に雇ってしまうんだ。そうすれば、あとは恐いものなしってわけ。あと、町の占領も重要だから忘れないように……。

	ブルー(♠)自国	レッド(♥)ルシファー	中立国
難易度	★　★	★	ー
城	1	1	1
町	3	6	8

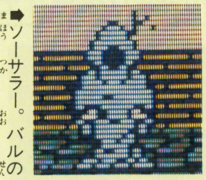


3 ダッカイ アトラスヘイヤ

新たに加わるキャラクター

～シナリオの背景～

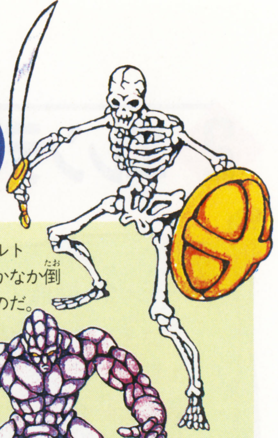
ついに、魔法を使う者たちも参戦することになった。戦場がいままでよりも広くなったぶん町は遠い。アトラスの平野を征する者が勝者となろう。あとひと息で魔王を倒せるのだ。



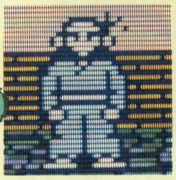
➡ソーサラー。バルの魔法を使えば大きな戦力になる。



➡魔法ネクロを唱えている所。これによってスケルトンが生まれる。



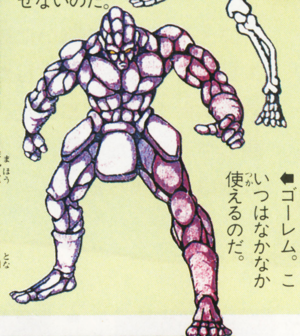
➡スケルトン。なかなか倒せないのだ。



⬅モンク。これを成長させるのがひと苦労。でも成長すれば強いぞ。



⬅魔法レームを唱えている所。これでゴーレムが生み出される。



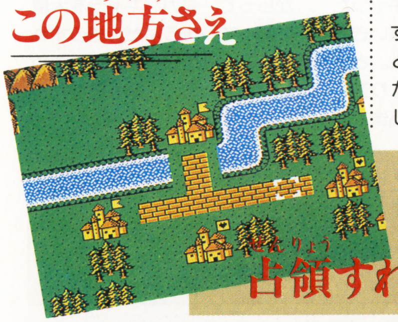
⬅ゴーレム。こいつはなかなか使えるのだ。

基本戦略

城を移動せよ

マップを見れば分かるとおり、魔王の城の側に町が固まっているのがわかるはず。それに対して、我が城はというと、アトラスの山々に囲まれて兵隊を動かすのにもひと苦労しそうだ。

というところで、マップの中央部を見てほしい。中立の城が見えるでしょ？ ここに、比較的早めに（5ターン～10ターン）移動して城を移そう。そうすれば敵の城とも近くなるし、地上部隊の移動に便利な平地も目の前にある。また移動中にも、毎ターン軍事予算は入ってくるのだから、城を移ったときには、一度にたくさん兵を雇うことができる。とうぜん強力なキャラを雇うこともできるのだ。ただし注意点がひとつ。移動前には、できるだけ多くの兵を雇っておくこと。そうしないと、自分のキングが襲われたとき大変だぞ。



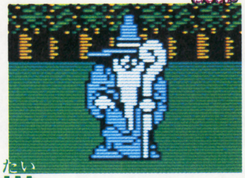
この地方さえ

占領すれば…

⬅川に架っている橋を手中にするべし。

戦いの差は成長キャラ！

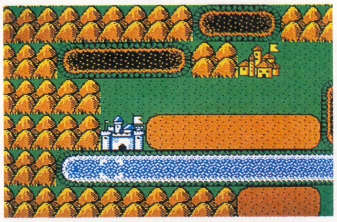
このシナリオで、クラスチェンジをするキャラが勢ぞろいしたことになる。とうぜん、ゲームの勝敗はこのキャラたちの成長ぐあいが大きく左右する。しかし今回くわわった、モンクやソーサラーを成長をさせるのはものすごく大変なのだ。とにかく、攻撃力があまりないし、苦手なキャラがものすごく多い。しかし、成長さえさせれば、だーい変身！ 地形に関係なく動けるし、魔法も抜群に効くようになるのだ。



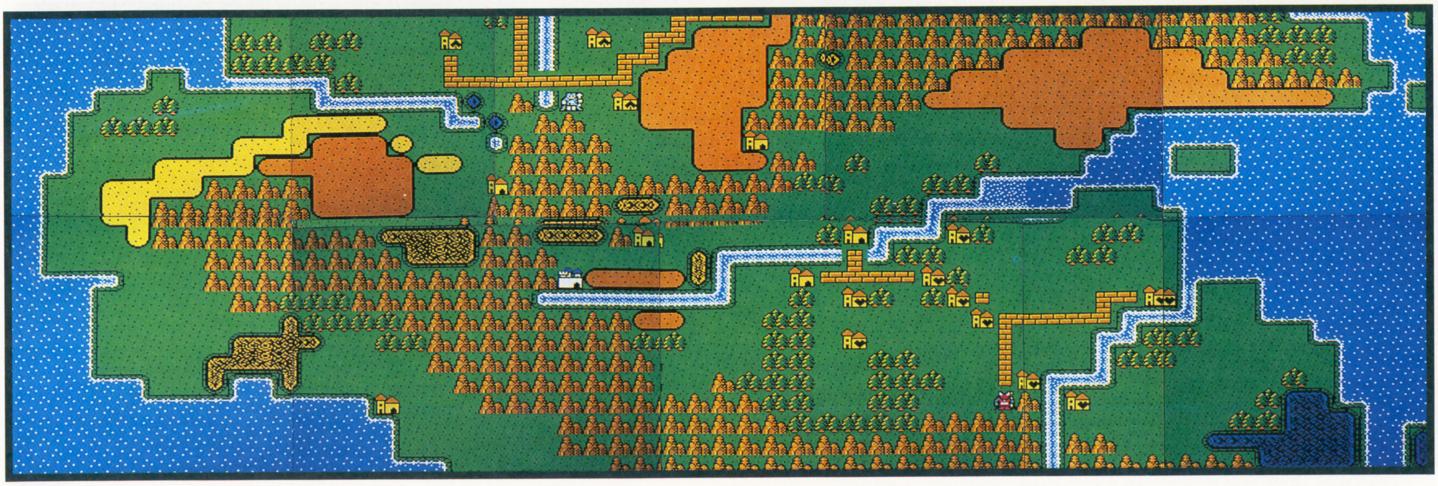
⬅ソーサラーが成長するとウィザードになる。ほとんど無敵だぞ。

意外と重要な山岳地帯

ゲーム展開からすると、どうしても正面での叩き合いがメインになると思う。その分マップの左下に展開される、山岳地帯には兵力があふれかえることはないはず。それは敵ルシファーとて同じ。どうしてもおろそかになる。そこで、ファイター、エルフ、ゴブリン、モンクで構成したグループを作り、敵の城に向かわすんだ。時間がかかるかもしれないけど、意外と使える。それに、敵が山岳地帯から攻撃をかけてきた時の防御部隊にもなる。



	ブルー（♠）自国	レッド（♥）ルシファー	中立国
難易度	★ ★ ★	★ ★	―
城	1	1	1
町	3	9	6



4 ケッセンノケオシアム

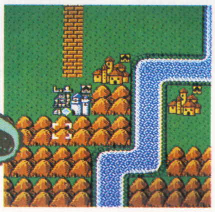


～シナリオの背景～

ついに魔王ルシファーを追いつめた。これに勝てば、魔王を完全に倒すことができる。またドラゴン族のすべてが参戦。総力を尽くした最後の戦いが始まろうとしている。全軍南下せよ！

基本戦略

ころあいを見て城を移そう



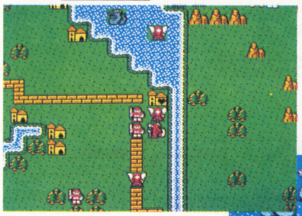


➡右上から中央部へ、山越えをして城を移動させよう。



前のシナリオでも書いたが、マップを見てもらえれば分かるとおり、ものすごく不便なところにある。早めに移動すべし！

サーペントをうまく使おう



⬅サーペントを雇えれば、このように敵の進撃を邪魔することができる。

⬇注目は下のデータ部分、サーペントには攻撃できないのだ。ワッハハッ！

水中はおまかせ

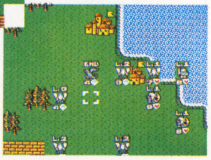


戦場の火消し役～ワイバーン～

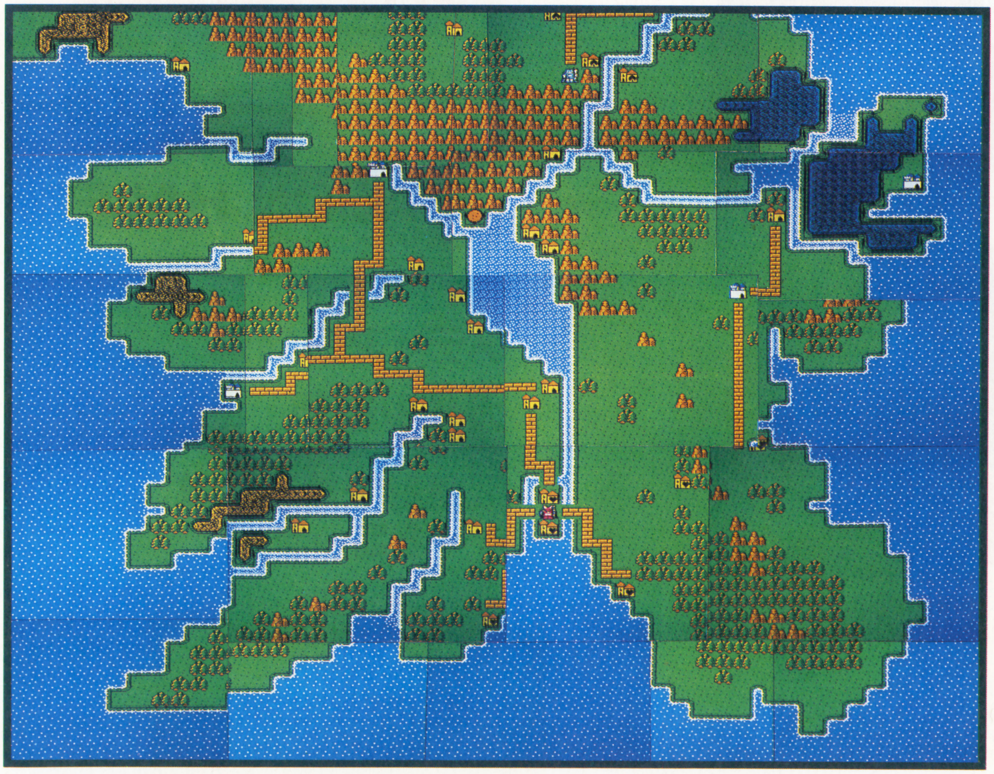
見てのとおり、マップの大きさは2倍になった。ということは、それだけ戦線がながくなるってことを意味するよね？ そうなるとどうしても不利になったりする所もでてくる。そんな時、心強いのがワイバーンなんだ。必死に予算を貯めて早めに雇うと、たいへん重宝する。とにかく、移動力14というのがいい。それに強いしね。だから、最前線よりもちょっと後ろにいるのがいいぞ。



⬆敵の攻撃によって、ふーぜんの灯びになった味方戦線。こんな時にはワイバーン。

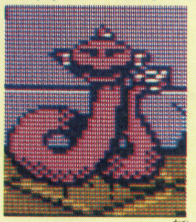


⬇ワイバーンの攻撃によって、敵部隊を葬り去った。これでまずはひと安心。



	ブルー(♠)	レッド(♥)	中立国
難易度	★★★★	★★★	―
城	1	1	4
町	3	6	20

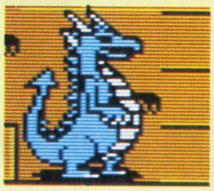
新たに加わるキャラクター



⬆サーペント。あまり活躍場所はないが、使いようでは大きな戦力になる。



⬆ワイバーン。一番使いやすいのがこれ。何といっても移動力14は大きい。



⬅ドラゴン。こいつに対抗できるキャラは、D・ナイトぐらいだ。強い!!

月刊ドラゴンマガジン

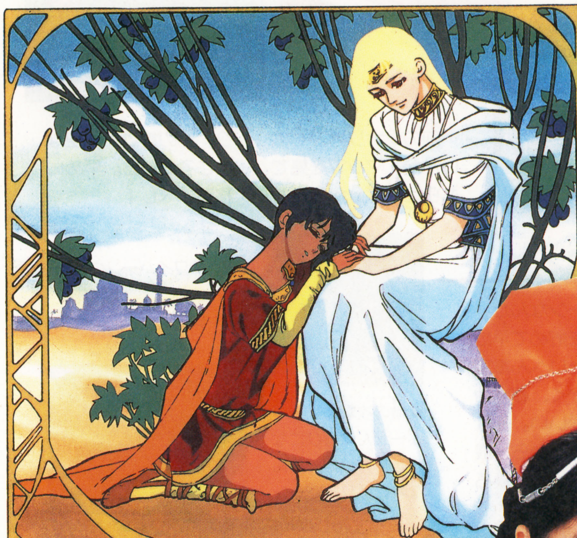
FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

月刊ドラゴンマガジン1月号

11月30日(水)発売!

580yen





表紙アイドル／ゆうゆ

●小説

灼熱の竜騎兵

田中芳樹&北爪宏幸

バセット英雄伝

エルヴァーズ

ひかわ玲子&美樹本晴彦

事件屋シン&ダイ

スクラップドリーマー

園田英樹&平野俊弘

ハイパータイマー・ネーナ

毎日が日曜日

岬只悟&あろひろし

アンバランスな放課後

赤川次郎&あいかわももこ

●コミック

機神幻想ルーンマスカー

出渕裕

DRAGON HALF

見田竜介

メディア倶楽部

ガメル連邦

武蔵野妖精迎撃隊

ゲームコーナー

巻頭特集

●小説

風の大陸

竹河聖&いのまたむつみ

●コミック

ヴェルバーサーガー

VEALBER SAGA

黒田幸弘&結城信輝

CORRIDOR
TO
FANTASY SPACE
ゆうゆ

富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375(代) 振替／東京7-86044

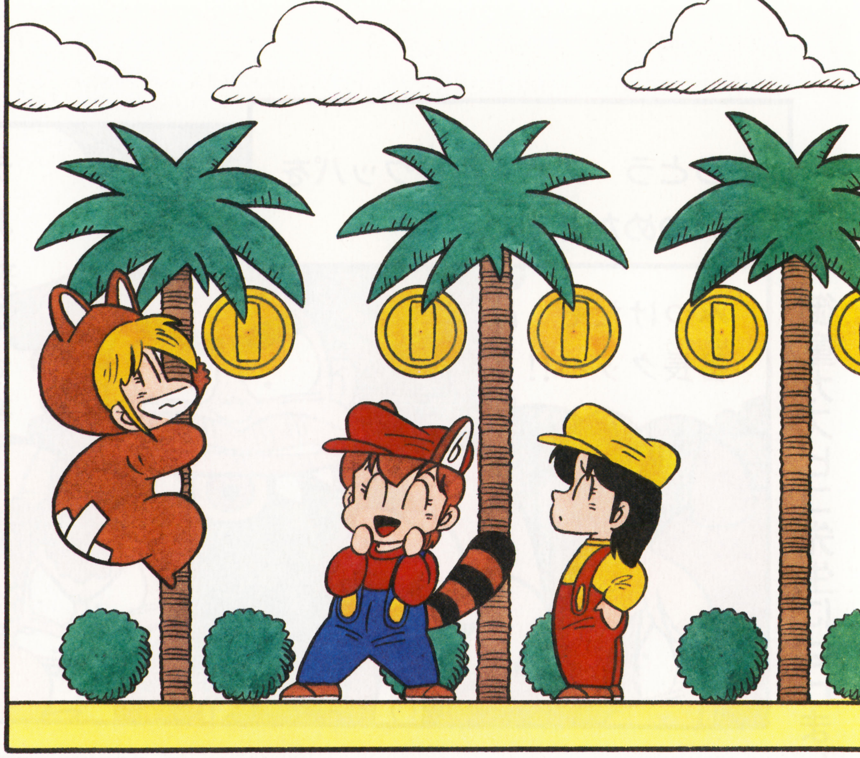
市ヶ谷女子高ファミコンクラブ

ウラワザ警備隊

番長クッパを倒すためすすめウラワザ警備隊

Vol.31　マダラオヤジ大活躍の巻

まんが　御童カズヒコ







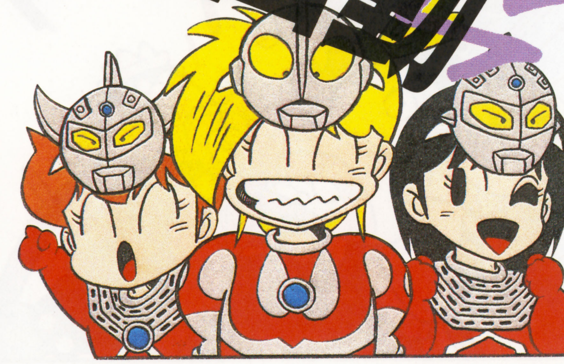
御童カズヒコ先生にはげましのおたよりを!!

〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル4F ㈱ファミコン編集部 警備隊係



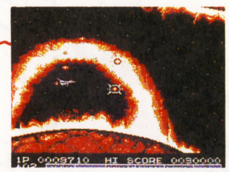
トホホ、やっぱりワシは3枚目か……(オヤジ)。

ウラワザ警備隊出動



今週の"狙い目"はコレよ♡

『スーマリ3』は無限増殖や隠し部屋など、まだまだいろんなワザがありそうだね。それ以外だと、『桃太郎電鉄』なんか笑えるワザが多そうだし、『グラディウスII』も有望だよ！

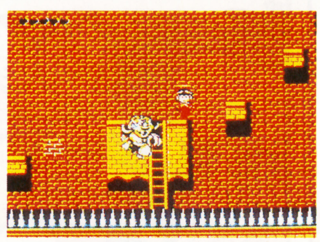


⬆フルパワーアップや、無限増殖があればうれしいね。

✚ 西遊記ワールド

強力!! うれしいコンティニュー

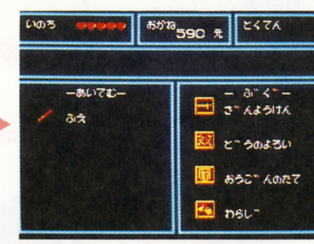
解説 ゲームオーバーになったらタイトル画面に戻るまで待ち、Ｉコンの✚ボタンの下を押しながらスタートボタンを押す。するとやられた面の初めから、アイテムと元（お金）がそっくりそのまま残った状態で始められる！



⬆あーあ、死んじゃった。また最初からやらなければいけないよぉ！



⬆ところが、どっこい！　タイトル画面で✚ボタンの下とスタートを押すと…。



⬆ラッキー！　お金とアイテムがそのままで、コンティニュー成功だ!!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

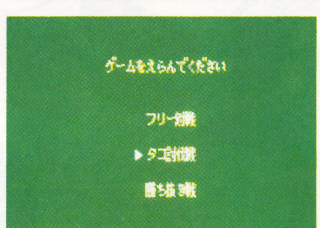
これはひっさしぶりの、おトクコンティニューワザだね！　やり方もとても簡単で二重マル。コンティニューがあれば……、というゲームに限ってコンティニューワザが無くて何度もくやしい思いをした、キミ！　その思いが報われる時がきたんだョ。さぁ、みんなでエンディングまでまっしぐらだ。

大阪府　岡林博昭クン
3500MAC ＆ 300点

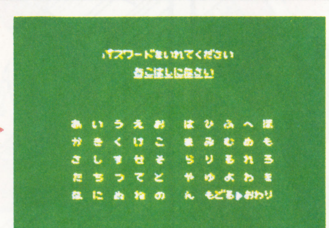
PW ぎゅわんぶらあ自己中心派

タコだって、やる時はやるのだ

解説 タコ討伐戦モードにして、パスワードを「たこはしになさい」と入力する。すると、タコ派で池袋、新宿、五反田、下北沢を制圧した状態から始められる。



⬆まず、「タコ討伐戦モード」を選ぼう。はいはい、タコが嫌でも我慢してネ。



⬆そしてコンティニューを選んだら、このパスワードを入力。カンタンでしょ!?



⬆するとほら、タコ派で渋谷と自由ケ丘以外を制圧したところから始まるんだョ。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「タコ派」のキミには、とってもうれしいパスワードでしょ!?　今までタコを憎んでいたキミだって、このパスワードを使って1度タコになってみるのもいいかもね。タコにはタコの味わいがあるんだからサ。よけいな雀荘で頭を使わない分、自由ケ丘と渋谷に全力で挑戦だ！　でも、タコ派のパスワードなのに「タコは死になさい」っていうのも、みょ～な気もするけど。

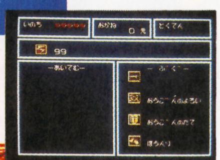
大阪府　祝部武司クン
3500MAC ＆ 350点

ケービ隊 番外編 オースッ！　今回の番外編は、「スーマリゲーマー度チェック」だぞッ！　三者択一のクイズを8問やってみて、キミの『スーマリ』に関する知識がどのくらいあるのかを診断してみよう。答えと評価は119ページにあるよ。さあ、いってみよう！

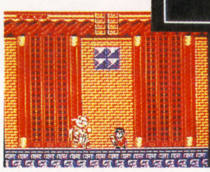
西遊記ワールド
最強装備&面セレクトだ



⬅ここでコマンドを入力。✚の上下上下ⒶⒷスタート。



➡剣は無いがスゴイ装備。雷神の太鼓も99個あるぞ！

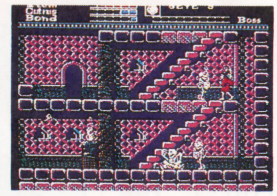


⬅面セレで最終面までいけるぞ。こいつが牛魔王だ！

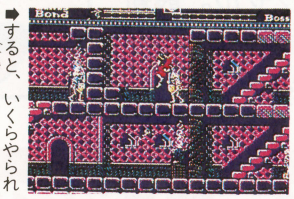
解説 タイトル画面表示中に、Iコンの✚の上→下→上→下→Ⓐ→Ⓑを順に押してスタートボタンを押す。すると、剣は持っていないが、それ以外は最強装備になるのだ。さらにIコンのⒶⒷを押しながら、✚の上を1回押すごとに、先の面へ進むことができるぞっ！ これでエンディングも近いねっ。

神奈川県　横井泰由クン
3500MAC & 350点

8EYE'S（エイトアイズ）
無敵だけど、無敵だけど……



⬅おっと、死にそう！ そこでⒶボタンを連打。



➡すると、いくらやられても平気になっちゃう。

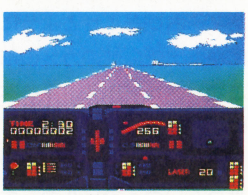
解説 プレイ中、敵からダメージを受けすぎて死にそうになったら、Ⓐボタン（ジャンプ用ね）をすかさず連打する。すると、その後敵に攻撃されてライフが0になっても、Ⓐボタン連打でジャンプし続けている間は死なない。しかしこの間は階段を使えないので、あとは回復アイテムが出るのを祈るしかない。

大阪府　谷口義弘クン
3000MAC & 280点

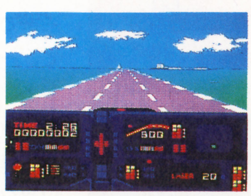
ナイトライダー
ボスのところへまっしぐら

解説 スタートしてナイト2000のスピードが250 km／h以上になったら、スタートボタンを押す。そのままポーズの状態で、IコンのⒶ、Ⓑ、✚ボタンを左上を押しながらセレクトボタンを押す。そしてポーズを解除して、車速が自動的に300 km／hになれば成功。突然ボスが登場して、キミに襲いかかるぞ！

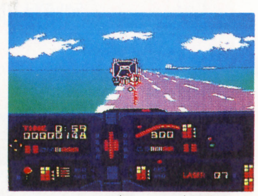
福井県　中川茂クン
2800MAC & 250点



⬆スタート直後にポーズ。



⬆そしてコマンドを入力すると、

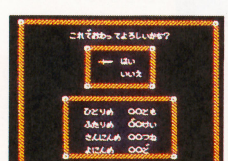


⬆あっという間にボス登場だい。



源平討魔伝
福島県　佐藤夕子クン

「よりとも」「べんけい」「よしつね」に続く、"変な名前"第4弾はコレだ！「みかど」と入力すると、画面では「〇〇ど」になってしまうのだ。ウ～ム、『源平討魔伝』は奥が深い…。



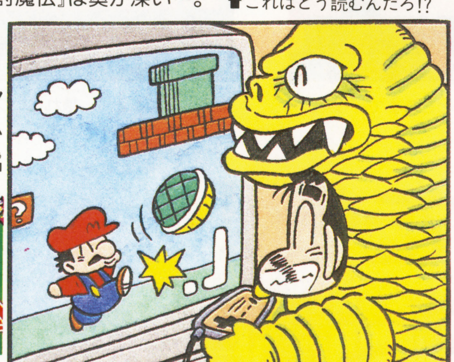
⬆これはどう読むんだろ!?

スーパーダイナミックスバドミントン
東京都　荒川悦子クン

コートも、国も、いっさい関係なし。とにかく、ダブルスで試合を始めよう。そして試合中にチームメイトの2人を重ね合わせると……、あらら、ナントどちらかの選手がしりもちをついてしまうんだ。おちゃめなゲームだね。



⬆ギャルで試したいワザだ。



MARK INDEX

✚	隠しコマンド：Ⓐ＋✚ボタンの下ってカンジで何かが!?
(虫)	バグ：起こるワケがないのに起こっちゃったらそれは…
?	隠れキャラ：いわゆる特別出演、友情出演ともいうわね
PW	パスワード：復活の呪文という呼び方のほうが有名かも
☆	無敵：キミも無敵ワザを使って強い子になろーっ
(羽)	ラウンドセレクト：プレイする面を選べるってことだね
(顔)	エンディング：結末を先に知ってもいい、というキミに
♫	サウンドテスト：ゲーム音楽って記憶に残るもんね
∞	無限ワザ：何回でも、どこまでも、いーつまーでも一
(ドクロ)	ハマリ：金しばりワザ。やる前に心の準備をしておいて
勝	必勝法：とってもためになる、優等生ワザなのだ
(クラスA)	クラスA：誰もがみんなうなっちゃう、スンゴイワザ！
(クラスB)	クラスB：普通っぽいワザだけど、発見者はエライ！
(クラスC)	クラスC：小ネタと大ネタの中間、ってとこかな

ケービ隊 番外編

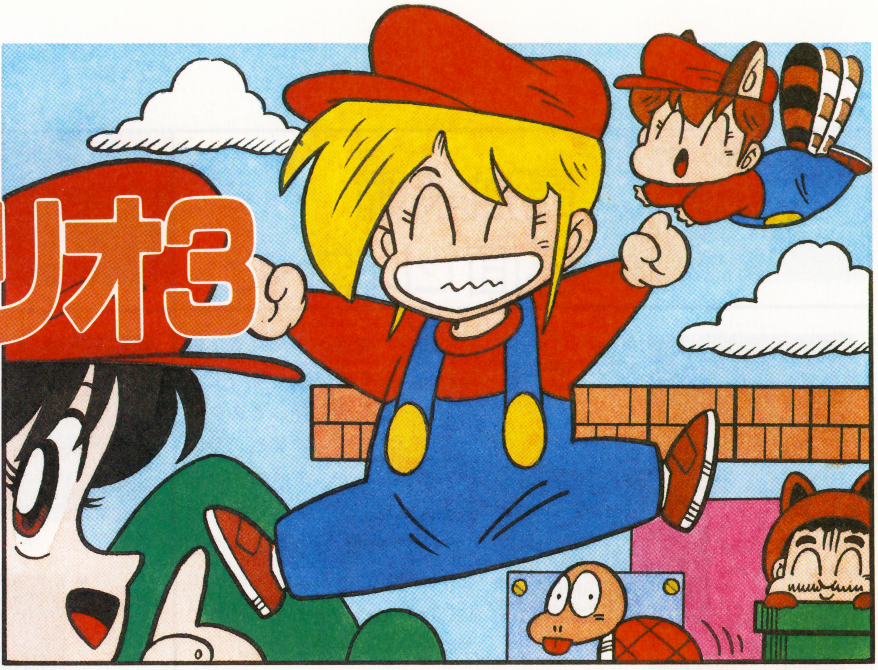
Q1：次の中で『スーマリ1』『2』『3』のシリーズ全作に登場する敵キャラは？ ①ワンワン ②ジュゲム ③トゲプク

Q2：『スーマリ3』は何匹まで1UPできるか？ ①99匹 ②255匹 ③256匹

ウラワザ警備隊

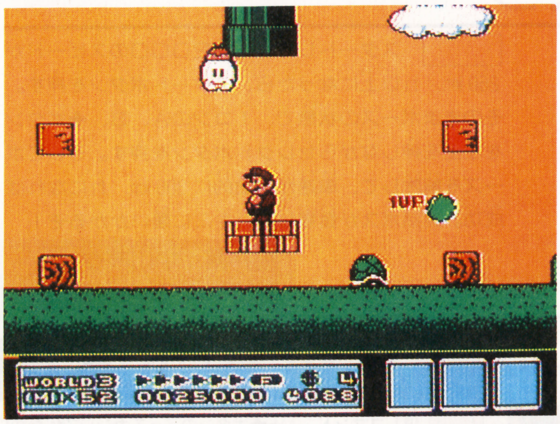
スーパーマリオ3スペシャル

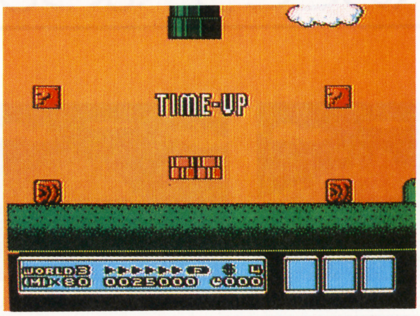
さあ、ここから6ページは、お待ちかねのスーマリ3スペシャル。最新の㊙テク、ウラワザ情報をドーンとまとめて紹介。3人の攻略法付きよ。



これぞ正真正銘の無限1UP!

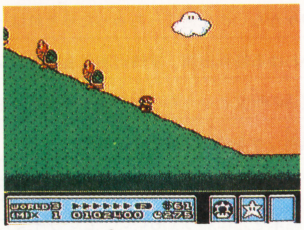
∞勝
千葉県　アームストロング2
6000MAC



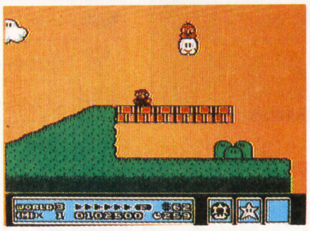


⬅パイポが当たらない位置にいれば、放っておいても大丈夫だよ。

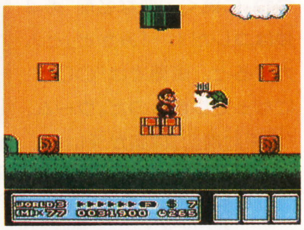
⬆タイムアップまでに70人くらい増えるから、2回やれば完ぺき！



⬆このカメを残しておかなくちゃダメ。コレ、大事だから、気をつけてね。



⬆ジュゲムのいるところまで行って、一気に戻ろう。



⬆カメを捕まえて、壊れないブロックの間に入れて、ハイおしまい。

解説　ワールド3－4で、逆さ土管の前にいるカメを倒さないように通り過ぎ、ジュゲムのいるところまできたら、おびきよせるようにして、一気に逆さ土管の前のカメの前に戻る。そこでカメを捕まえ、壊れないブロックの間に投げて往復させる。このときマリオは逆さ土管の下にあるブロックに乗っているようにする。そうすると、ジュゲムが落としていくパイポがカメに当たり、点数が入るが、だんだん点数が上がっていき、タイムアップするまでに70回程度1UPできる。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ハル：あ、すご～い！　今度こそは、ほったらかしにしたままで、勝手に無限1UPしていっちゃうような場所はないっていわれてたのに、こんなところでできちゃうんだ。ワールド3なら、すぐに来れるし、ココでフルに増やしておけば、笛を使って一気にワールド8に挑戦なんかもできるじゃない。嬉しいな。早速ワールド8にいってみよっと。一応、念のために、もう1回やって99人まで増やしてからだけどね。今までの方法だと、コントローラ操作がうまくできなくてあきらめてた人も、これで人数を増やして、エンディングまで頑張ってみようよね。

ついに見つけたぞ!!
3の無限UPは簡単。

ケービ隊　番外編

Q3：マリオが初登場したゲームは？　①マリオブラザーズ　②ドンキーコング　③レッキングクルー
Q4：ワールド4の王様はどんな姿に変えられてしまったのでしょう？　①イヌ　②キノピオ　③怪獣

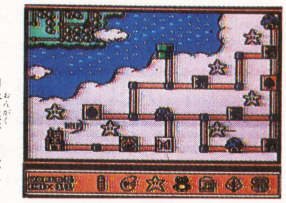
こっちは完璧なハマリ技で勝負

東京都　須賀宣之クン
4000MAC

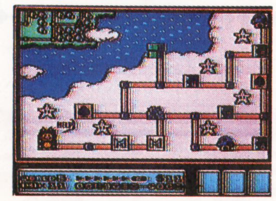
解説　子クッパの飛行船が、まだお城にいるとき、タヌキマリオの状態でお城に行く。Aボタンを押して、お城の中に入って画面が消える瞬間に✚キーの下とBを押す。（タヌキマリオなら、普通お地蔵さんになる操作）すると、マリオがしゃがんで灰色になった状態で、画面が止まってしまい、音楽だけが流れる。こうなってしまうと、直す方法がないので、リセットするしかテはない。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

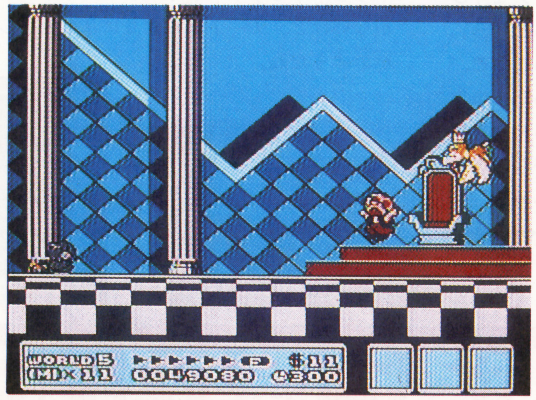
ハリー：なっかなか、すごいじゃん。ウラワザを探してるヤツのそばにいって、小さな声で教えてやるといいかもな。もち、ハマルなんて言わずに。



⬅タヌキマリオで飛行船の待つ城までやってきた。



⬅城に入ると同時に地蔵に変身すると……



⬅音楽だけが、もの悲しげに鳴り響く。あとはリセットあるのみ。

アラ不思議、天井にもハリが？

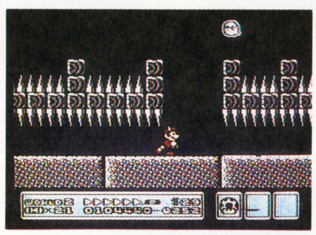
東京都　阿部隆豊クン
2000MAC

解説　ワールド2の最初の「とりで」に入って、針のついてる天井が降りてくる場所を、シッポマリオで飛ぶと、何にも触れてないのにマリオがダメージを受けてしまう。

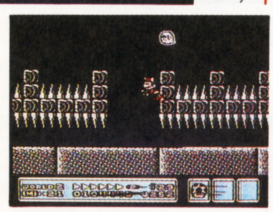
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ハリー：なんでだよ～！　まさか映画みたいにピアノ線でぶら下げてるわけじゃないんだろ？　こんなに離れてんのに、くっついたことになるなんて、どう考えたって変だよなぁ。

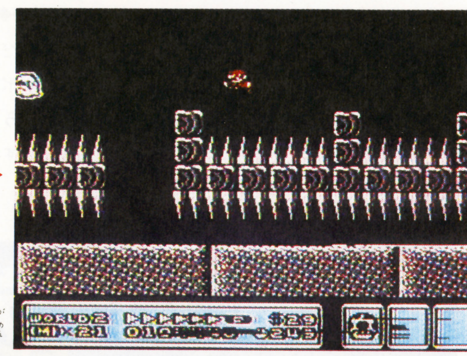
ミュー：日頃の態度が悪いからじゃないの。アタシだったら……ありゃ、やっぱりダメだ。あはは、これは、マリオさんに問題があるんじゃない？（と、いうことにしておこっと）



⬅ワールド2の最初の「とりで」で飛ぶと……。



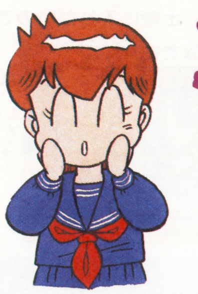
⬅マップ画面がスクロールするワールドで使えるぞ。

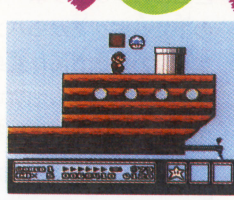


⬆いてっ！　もしミニマリオだったら、ひとたまりもない。なんでだろうね？

ミューの㊙攻略法

やっほー！　ミューでーす。
アタシのマリオの進め方はこれ。

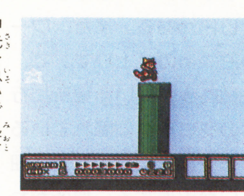




⬅クリアするのは後回しにして、探険しよう。



⬅先を急いで見落としたりしてない？



⬅おや？　こんなところに！　一体何かな？

アタシの場合、まずアイテムを必要な数だけ揃えることから始めるんだよね。だって、先の方へいくと、小さいマリオじゃとても通れそうにない場所ってあるじゃない？　そんなときは、キノコを使って大きくなっておいて、その場所だけとにかく通っちゃうっていう、保険みたいな使い方ができるようにしておきたいんだ。

アイテムがある程度揃ったと思ったら、今度は残り人数を増やしておきたいね。これは今回採用されたウラワザを使えば、けっこう簡単に99人まで増やすことができるはず。

アタシはこのあと笛を使ってワールド8まで行ってみるんだけど、途中を省いちゃってあんまり練習してないから、途中の難しいところで嫌になっちゃって終わりにすることが多いんだ。みんなは、1回くらいストレートに、全部のコースを回って、よ～く練習しておいたほうがいいね。「パタパタの羽根」とマリオの数、これに勝るものはないってことでしょうね。

ケービ隊 番外編
Q5：『スーマリ3』でアイテムは全部でいくつまで持てるでしょう？　①7個　②28個　③256個
Q6：マリオが特別出演しているゲームは？　①クルクルランド　②マイクタイソン・パンチアウト　③ポパイ

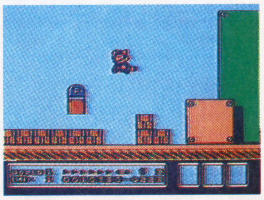
右寄せワザ！だけど…

山形県 根上龍一郎クン
2500MAC

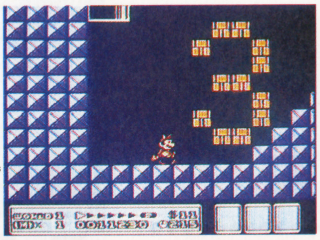
解説 ワールド1－1で、Ⓟスイッチを押して、土管の中に入る。そうすると、「3」の形をしたコインがブロックになっているので、左端からⒷダッシュしてきて、しゃがんだままのかっこうでブロックに滑りこむ。そのあと、立ち上がろうと✚ボタンを離すと、マリオが右の方へ流れて行って、画面の右端にハマッてしまう。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

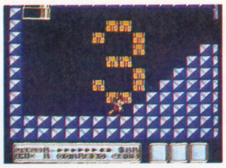
このまま移動できれば、「スーマリ1」にあったマイナス面に行けたかも知れないね。こうなっちゃうと、リセットかタイムアップするのを待つしかないけど、1－1なら素直にリセットしたほうが早そうだね。



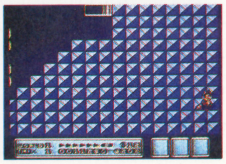
⬅Ⓟスイッチを押して、急いで土管に行くと……。



⬇3の形のコインがブロックに……。



⬅Ⓑダッシュですき間に入って……。



⬅はまった〜！と騒いでもダメ。

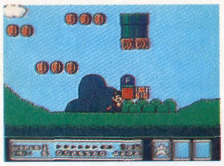
まだまだあるぞ隠れ1UP

青森県 角田こずえクン
2000MAC

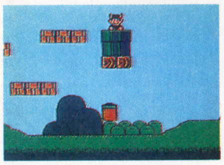
解説 ワールド1－2のⓅスイッチの出る場所の土管に上がり、右端でジャンプすると、1UPキノコが出る。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

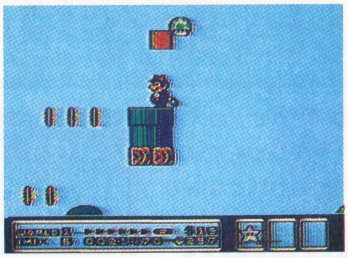
『スーマリ3』は、まだまだ奥が深い！ まだ他にも、隠れてるものがあるんだろうね。シッポじゃないと……とか、カエルなら……なんていうのから、土管のギリギリ端から斜めにジャンプするなんていうのまで、いろいろありそうだから、見落しがないかどうか、よ〜く探してみようね。



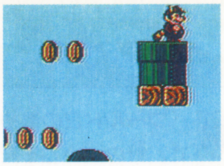
⬅いつもはⓅスイッチを押して……



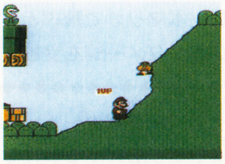
⬅さっさと土管に入るんだけどね。



⬆こういうじみな1UPが最後の最後、クッパとの対決を助けるんだよ。



⬅土管に上がって、端からジャンプ！

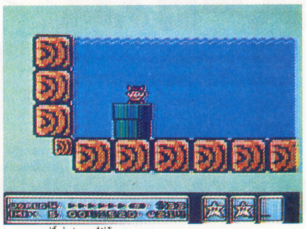


⬅すると、隠されたブロックから……

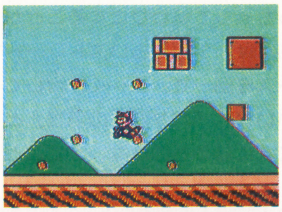
隠れ入口の先には何がある

福井県 谷口洋一クン
2780MAC

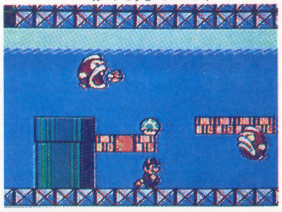
解説 ワールド4－1で、滝になっている土管の上に行くと、水中のシーンがあり、コインや1UPがある。また、ワールド4の2つ目の「とりで」で、カロンが数匹歩いている場所に行き、そばのブロックに隠れているⓅスイッチを押すと、コインで囲まれた入口が出現する。場所がわかっていれば、スイッチを押さなくても入ることができる。



⬆場所を覚えたら、こっちのものだ。



⬅周りのジャマなブロックを壊しておくといいぞ。

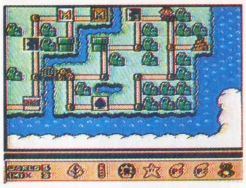


⬅巨大プクプクをかわして1UPキノコを取ろう

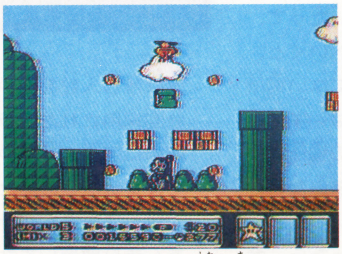
これぞ無敵ワザ！だけど…

徳島県 佐々木敦史クン
3000MAC

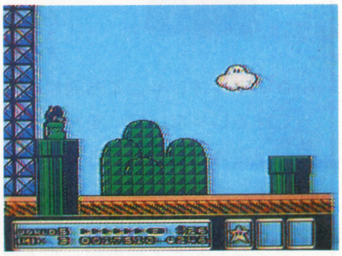
解説 ワールド5－3にタヌキマリオで来る。そして2匹目のクツクリボーをブロックの下で待ち、下からパンチしたらすぐにお地蔵さんに変身する。すると、マリオがお地蔵さんのままクツをはくので、無敵状態になる。しかし、土管に入れないので、クリアーはできない。



⬅タヌキスーツの準備はいいかな？



⬆ブロックの下で待ちぶせよう。

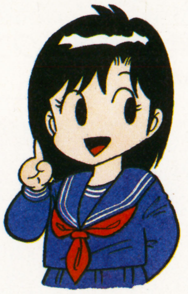


⬆このままクリアできたら……。

Q7：ファイアマリオが投げるファイアボールが効かない敵は？ ①ワンワン ②ブンブン ③ノコノコ
Q8：次の中で『スーマリ3』に実際に出てくる敵キャラは？ ①クッキー ②ビスケット ③クラッカー

ハルのマリオ増やしテク

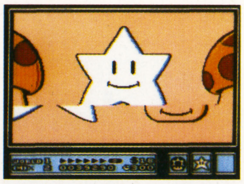
無限1UPが紹介されてるけど、まだまだこんなに増やせるんだよ



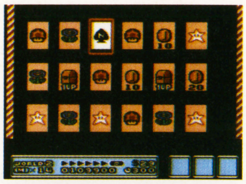
コースをクリアした時のパネルを集めて、カードめくり、スロットゲーム、敵を連続でやっつけて、そして1UPキノコ。マリオを増やすチャンスは、アチコチにあるよね。ここで、その方法をもう1回ふり返ってみよう。人によって、これは得意だけど、アレはどうもうまくできないってこともあるからね。ぜ〜んぶできるってキミは……、えらい！



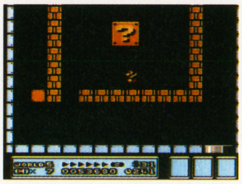
⬆パネルを揃えるのは基本だね。



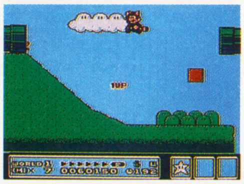
⬆スロットは慣れが必要かな？



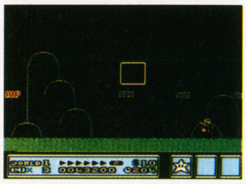
⬆カードのパターン表持ってる？



⬆毎回取るポイントを決めよう。



⬆おなじみ無限1UPの方法。



⬆ゴール前でもこんなことが。

ここでも無限1UPだいっ！

∞

埼玉県 やさいクン
3500MAC

解説 ワールド2の「とりで」のカロンが3匹いる場所に、シッポマリオの状態で行く。そこで、3匹が適当な間隔をあけて歩くようにする。準備ができたら、端から順に踏みつける。このとき、できるだけ長くシッポを使って飛んで、時間をあけるようにする。3匹目を踏み終ったら1匹目が復活しているはずだから、また踏んで……と、何度も繰り返す。

ワールド4−5のキラーが多く飛んで来る場所でも、同じことができる。シッポマリオの状態で、飛びながら、次つぎとやってくるキラーを踏んで、1度も地上に着かずに続けていると5匹目以降は1UPになる。



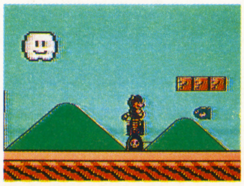
⬆カロンをうまく並べておかないと、あとが大変。



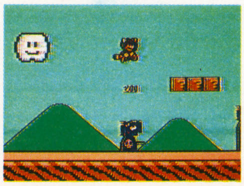
⬆タイミングよく、踏んでいくと、1UPだ！



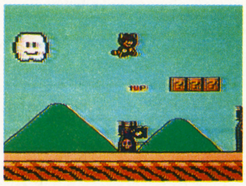
⬆ウデしだいで、どんどん増やせる。



⬆キラーはきら〜いなんていわないようーに。



⬆踏んだら、シッポでできるだけ空中に。



⬆焦らずに続けていけば、99人はもうすぐ？

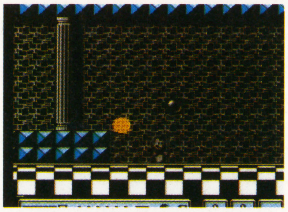
地蔵あた〜っく！

富山県 横内謙昇クン
2980MAC

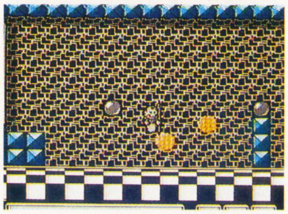
解説 タヌキマリオで「クッキー」のいる場所へ行く。そこでジャンプして、空中で地蔵に変身する。この状態でクッキーを踏むと、やっつけることができ、得点が100点入る。(最初から地蔵になっていて、そこにクッキーが当たっても、やっつけることはできない。)

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

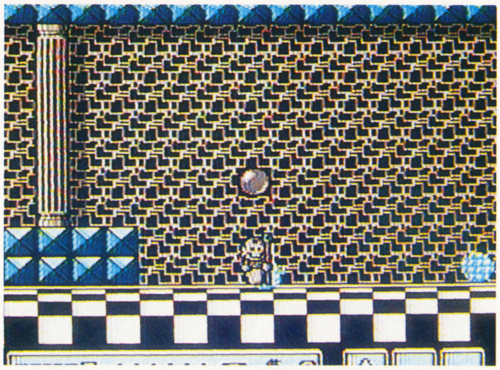
お地蔵さんて、敵に当たっても、すり抜けちゃうだけなのかと思ってたのに、意外だったな。これをうまく使うと、通り道に立ちふさがってるクッキーをなくしちゃうことができるんじゃないかな？ ジャンプする場所がないようなところじゃできないけどね。



⬆お地蔵さんの状態でクッキーに触れても、スリ抜けてしまうだけ。



⬆ところが、ジャンプして空中でお地蔵さんになって、踏みつけると……。



⬆これが名づけて「地蔵アタック」！ クッキーが2匹重なってる時は、これでやっつけると楽だよね。

ケービ隊 番外編 正解：Q1から順に②①②③②②①①。評価：全問正解→今日からキミもマリオブラザーズ!? 6〜7問正解→立派なマリオファン。3〜5問正解→㊗しっかり読んでネ！ 1〜2問正解→ピーチ姫に嫌われるぞぉ！ 全問不正解→あなたはタコ。

別ルートへの入口?

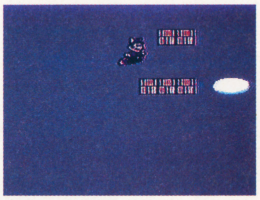
千葉県 高橋真二クン
4000MAC

解説 ワールド2—3で、シッポマリオの状態で3つめの山の下で加速して、右斜め上に飛んでいき、ブロックが5個並んでいるところに行く。左のブロックに隠れているPスイッチを押したら、すぐに下に降りて、音楽が鳴っている間に画面の1番右までいく。そこで土管の上のブロックを1つ壊す。音楽が切れて、もとの状態に戻ったら、下を押したまま（シッポマリオをしゃがませたままの状態で）土管の上の隙間に入って、ジャンプすると土管の横に別の黒い入口が出来て、中に入ることができる。

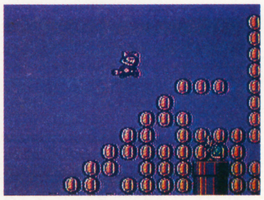
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

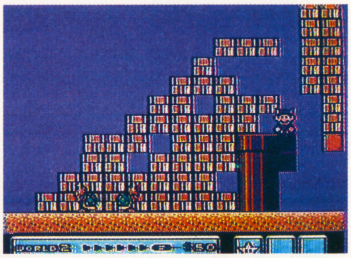
ハル：大きいままじゃ入れないから、代わりの入口を出してくれたんだろうね。

⬇シッポで飛んで行くと、ブロックが5コ並んでいたぞ。



⬇Pスイッチを押したら、土管までダッシュ！





⬆あれれ？ 入ろうとしたら、変な入口が現れたぞ。これはどこに続いているんだろうね。

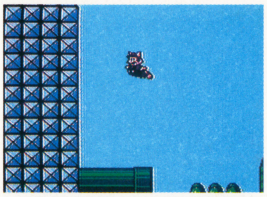
変なもの取っちゃダメですよ

愛知県 池田貴司クン
3000MAC

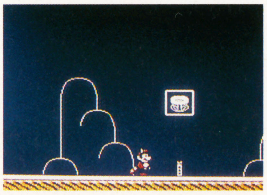
解説 5—1で「パタパタの羽根」を使い、ゴールの前まで行く。土管から出たら左の壁の上に乗り、さらに左に行くと、ゴールした時の音がする。それからゴールへ戻ると、敵の姿がおかしくなっている。この時、カードが3枚揃っている状態でも表示が残ったり、次のコースに行っても、画面表示がおかしくなったりする。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ハリー：なんだかあぶなそー。



⬅パタパタの羽根で、ゴール前まで来たよ。



⬅笛みたいだけど敵キャラ。取っちゃダメ!!

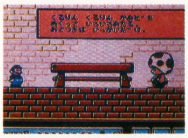
スペードマークでクリア?

東京都 大滝正史クン
3000MAC

解説 ワールド内のコースをある程度クリアしておく。
Nのスペードマークがクリアしたコースの上に出たら、そのままゲームオーバーにする。そして、コンティニューしてスペードマークのところでカードめくりをしてから出ると、そこのコースはクリアしたことになっている。

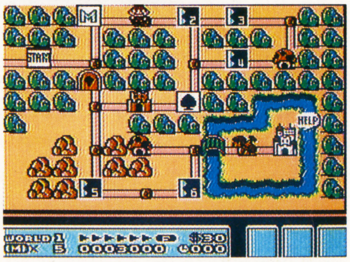
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ミュー：へえ〜。ファミコンも働き過ぎで、ちょっと勘違いかな？

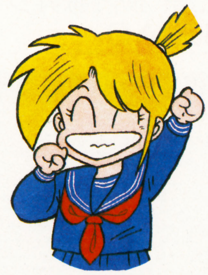


⬅1コースの上のNスペードに入る

⬇あ、1コースやらずにクリアだ！



ハリーにおまかせ!!

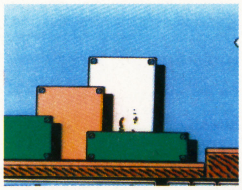


バグは筋書きのないドラマ!? だから、エキサイティング!!

やっぱり、バグ＆隠れキャラ担当のオレとしては、徹底的に『スーマリ3』をきわめたい。もう、隠れキャラは出つくした感じもするから、これからはバグワザを探すのがいいかも知れないな。バグってのは予定とか計画に関係なく出るもんだから、数に限りがないだろ？ そこがエキサイティングってわけ。

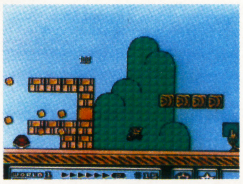
バグワザ探しの基本は、だ〜れもしないようなことをすること。地上や空中じゃあ動きにくいから、カエルを水の場面以外で使うヤツはいないはず。だけど、意表をついて、雲の上でカエルになってみる！ そうしたら、くるくるリフトのところで、キャラクターがおかしくなるっていうのなんかは、それの代表。カエルでこんなとこにくるなんて考えてなかったから、おかしくなったらしいんだ。

こんなふうに、ゲームのクリアだけじゃなしで、いろんな遊びかたをしてみるのが、ウラワザ発見の早道だ。いっしょにバグ＆隠れキャラを探そーぜ!!



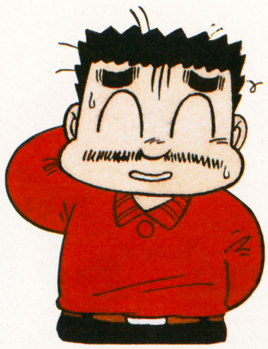
⬆敵を出現させて、スクロールさせると、画面がおかしくなることが……

⬇ウラワザ探し（バグネタ探し？）に余念がないハリーのマリオ。



「スーマリ度チェック」どうだったかな!? ミューはなんと7問正解。たいしたもんでしょ!? ところで今年も残すところあと3週間。そこで今年の〝ウラワザベスト10〟をみんな選んでもらっちゃおうってわけ。キミが今年いちばん気に入った

ハリーのおやじ マリオ3の小ネタさんスペシャル

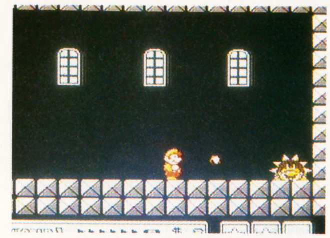


ボスもお手軽に

岡山県 寺尾実クン

ファイアマリオで「とりで」のボスまで行く。ボスが出てきたら、ファイアを5発投げると、ボスを倒すことができる。

（ファイアなら当り前っちゅー、感じがしなくもないと思うんだけど、違うんかいな？）



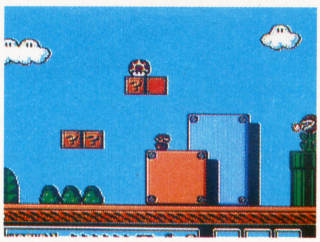
⬅ちょっぴり緊張しながら3回踏むか、簡単にファイアーか。

いつまでもどこまでも

長野県 久山智彦クン

隠れキノコが出るブロックを叩くとき、ブロックの中心よりも右側だとキノコは左側に出る。当然、左側を叩くと、右側にキノコが出る。

（ほぉ〜！　こいつぁ知らなかったな。これがわかってりゃ、キノコを追いかけまわして笑われたり、キノコに「バイバイ」されることもなくなるってわけだ。こりゃー、すごくいい「小ネタ」さんだ！）



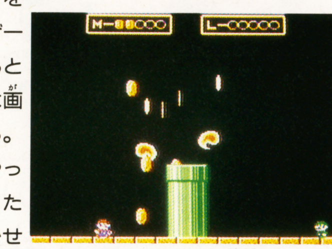
⬆ブロックの右の方をたたくと、ホラ、左に動いたでしょ。

懐かしの名作今再び！

三重県 井上彰人クン

マップ上で、マリオとルイージを同じ場所に置くと、マリオブラザーズ面になるが、何度も続けていると、コインが出て来たりして、色々な画面を見ることができるようになる。

（ほう、このゲームは以前よくやったもんだが、こんな画面はなかったな。これでついでにコインまでかせげてしまったら、と〜ってもコンビニエンスなんじゃないかな？）



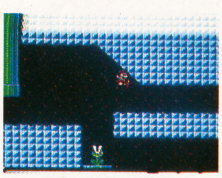
⬆こんな画面になるまで遊んだことある？

マリオの脳天滑り

大阪府　兵清弘クン

マップ画面上のワープの土管のなかで、坂道を歩いている時に、坂を下りながら天井にジャンプする。天井に頭がついた時に✚キーの上を押すと、マリオが頭で天井を滑るようになる。

（こうしてみてみると、マリオってけっこう日本国中でおもちゃにされてる不幸なヤツじゃの）



⬆頭で天井を滑る？　ちょっときびしいな。

かわいいバグワザ

山梨県　上野修作クン

ワールド5−4に行ってみよう。

このステージの最初には、くるくるリフトがあるけど、ここにカエルで来て、リフトにカエルマリオをからませると、変なキャラがでてきてしまう。

（これは普通のキャラクターに比べて動きの少ないカエルマリオの盲点をついたすばらしいバグであったと思う）



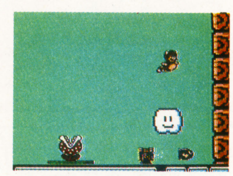
⬆カエルのはずだったのに、おかしいなぁ。

フライング・タヌキマリオ

神奈川県　益子雄一クン

タヌキマリオの状態でPマークを使うと、一緒には使えないアイテムのはずなのに、一緒に効果が出て、Pで飛ぶことができるようになった。

（こいつはすごい、ふつーは、そんなところまで見当がつきにくい、気がつかないってパターンかな？）



⬆こいつもまた、みょーなワザだな。

ウラ㊙電話局

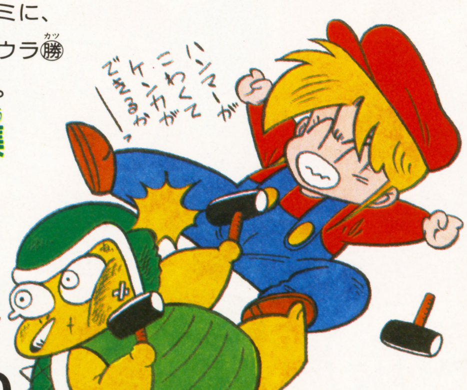
マルカツを読んでくれているキミに、最新㊙テクニックを教えちゃう"ウラ㊙電話局"。バンバン電話してみてね。

ファイナルファンタジーII特集

◉東京
03-236-1600

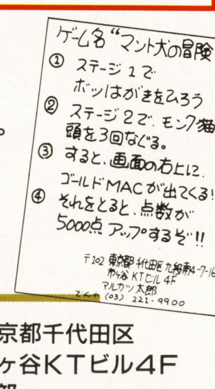
◉大阪
06-709-1600

◉高松
0878-61-1600



情報部員募集中!!

キミも右のイラストを参考に、ワザの報告をしよう。採用者にはG・MACと1点につき10円分の図書券を送っちゃうョ!!



あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F
㊙ファミコン編集部
ウラワザ警備隊　係

ケービ隊 番外編

ウラワザをひとつと、その理由を書いて、ウラワザ警備隊まで送ってね。投票してくれた人の中から抽選で豪華商品をプレゼントしちゃうョ！　締切は12月20日、結果発表は1月13日発売号の予定。みんなからの投票、待ってるよーっ！

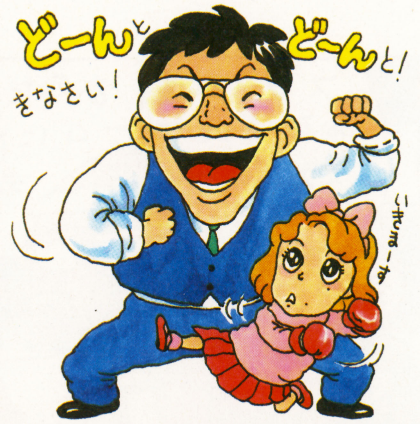


メリークリスマス!! 今回もダジャレで、レッツ中野ゴー!!

だんだんアブナくなってゆく『ボツはがき』。でもますます元気な中野先生に、はげましのお便りを!!



新・ドラゴンクエスト探偵団
DRAGON QUEST 新 探偵団



番外編 Mr.ソネックスに公開質問!!

公式ガイドブックのココはどうなってるの!?

全国300万のドラクエファン、みんなが待ってた、公式ガイドブック。全部そろえてる人も多いハズ。「あれっ、コレは…?」という素朴な疑問を持ってしまったキミ、安心しなさいっ！　ぼっ、ぼっ、ぼくらはドラクエ探偵団♪　が、キミにかわってMr.ソネックスをキビシク追求しちゃいました。どんな疑問も、これでバッチリ解決だねっ！

Q1 『Ⅰ』-P.15

説明書には載っていなかったんですけど、ゴールドと経験値には上限があったんですね。



そうなんだ。レベル30以降は、いくら敵を倒しても経験値は増えなくなる。レベル18程度でクリアできちゃうゲームだから、そこまでレベルを上げる人はいないだろうと思っていたら、けっこう問い合わせがあって…。だから、この公式ガイドブックには両方の上限を載せておいたんだ。

Q2 『Ⅰ』-P.41

「王女の愛」って、ローラ姫が勇者に語りかけてくれるアイテムでしたよねェ…。



このアイテムは、自分の現在位置を知ることができるコンパスのような機能のほかに、勇者がいつでもローラ姫の声を聞くことができるように、トランシーバーのような機能も持っているんだ。まさに"勇者とローラ姫の愛のあかし"というワケだね。そんな感じのするイラストでしょ?

Q3 『Ⅱ』-P.55

クリアには必要のない「悪魔の尻尾」と「復活の玉」が、どうして重要アイテムの欄に入っているんですか。

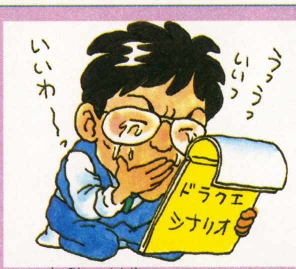


う〜ん。確かにクリアには関係ないけど、「どうしても悪魔の尻尾が欲しい」とか「復活の玉が見つからない」という問い合わせが多かったんだ。クリアに重要なアイテムということではなくて、「持ってると友達に自慢できるから重要」という意味なんだ。だいいち武器でも防具でもないしね。



Mr.ソネックスの"ドラクエことはじめ"

第4回　ゲームづくりのＡＢＣ　の巻



ずいぶん、おひさしぶりの、このコーナー。今回は、ゲーム制作の出発点についてお話ししよう。みんなも知っているとおり、ゲームはシナリオから始まる。『ドラクエ』で言えば堀井さんの仕事からスタートするわけだけど、ひと口にシナリオといっても、それがゲームのストーリーとして完成するまでには、いくつものステップを踏まなければならないんだ。まずシナリオを書き始めるとき、この段階ではゲームについてのほとんどが白紙。ＲＰＧとかＡＶＧとか、どういうジャンルのゲームにするかが決まっているだけにすぎない。もちろん書き上がっていくうちにかなりの要素も考えていくわけだけど、まずは読み物としておもしろいシナリオを完成させる。そして、次の段階がゲームの基本システムの決定。つまり・会話をどうやって見せるかとか、アイテムは画面上にどう表現するかなど、ゲームとして完成させる作業だ。この段階になるとプログラミングの仕事も関係してくる。『ドラクエ』ならディレクターの中村さんも加って、いろんなアイデアを出し合うことになる。こうして完成したシナリオがゲームのストーリーの基本になっているわけなんだ。(つづく)

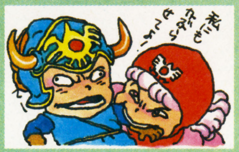
　イラスト／杉山真理

Q4 『Ⅱ』-P.65

「ロトの兜」はローレシアの王子しか装備できませんが、主人公の3人はみんなロトの血を引いていますよね?



スルドイなぁ。えーと、いちおう3人ともロトの血を引いているワケだけど、本家はローレシアの王子だけでしょ。サマルトリアの王子とムーンブルクの王女は分家で、装備できないんだ。『ドラクエ』の世界ではしきたりが厳しいんだよ。

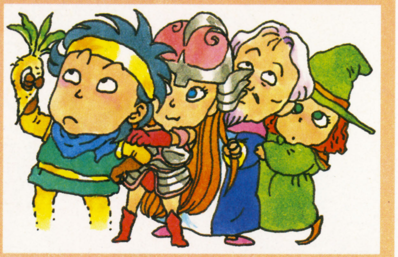


Q6 『Ⅲ』-P.97

薬草は1人に1個必要なのに、きえさり草は1個でパーティ全体に効果があるんですね。



きえさり草の使用方法は、薬草などとはちょいと違う。まず、パーティの先頭の人がきえさり草を使う。同時に、残りのメンバーがその人に触るんだ。すると、きえさり草の効力が触った人にもうつる。だから、1つでもパーティ全員の姿を消すことができるんだよ!?





Q7 『Ⅲ』-P.101

×印は「まず持っていない」アイテムと書いてありますが、確率は低くても持っていることがあるんですか?



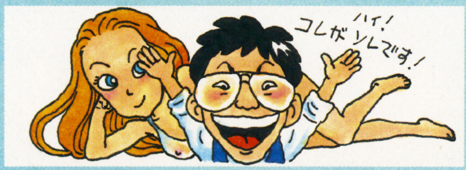
プログラムにはいちおう入れてあるから、持っていることもありますよ。でも、「幸せの靴」なんかに比べたら確率はグッと低くなっているけどね。ヒマな人がいたら、がんばってみれば?

Q5 『Ⅲ』-P.88

「アブない水着」はRevealing Swimming Suitというより、Sexy Swimming Suitの方が正しいのでは?



Revealing、というのは「スケスケの」という意味。スケスケの水着って、かなりアブナイよね。だからコレが正解。まぁ、あんまり過激なイラストは載せられないから、こんなもんでしょ。

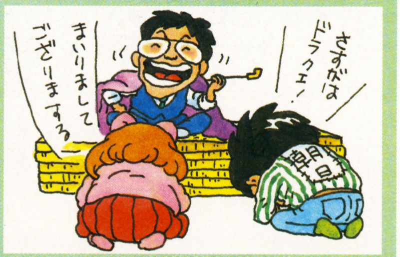


Q8 ソネックスの逆襲

今回の質問はこのぐらいで終りですか? まだあるなら、なんでもお答えしますけど…?



ええ、これでおしまいです。どうもありがとうございました。うーん、今回はMr.ソネックスには完敗でした…。そもそもこんなにデキのいいガイドブックにクレーム(?)をつけよう、と思ったのがまちがいだったみたい。さすがはドラクエ! と改めて感心しちゃいました。



予告!!

新春特別企画 ドラクエカルタを作ろう

お正月といえばカルタとり! というわけで、このコーナーでは新年第2号で“みんなが作ったドラクエ・カルタ”を大公開しようと思う。新年のカルタと言えば縁起もの。みんなドンドン応募してちょうだい。



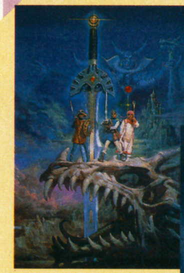
応募方法

カルタのサイズはテレフォンカードと同じ86ミリ×59ミリ。ドラクエに関係することを題材に一句詠んでみよう。イラストなんかがあればなおいいね。㊙編集部ドラクエ・カルタ係まで。

NEWS

ドラクエファンタジア ビデオ、まもなく発売

話題のドラクエ・ビデオがいよいよ12月21日発売される。300点以上の美術セットを使った特撮にアレフガルド交響楽団によるフルオーケストラの演奏で、目も耳も楽ませてくれる日本初のファンタジア・ビデオ。こいつは絶対見のがせないゾ!

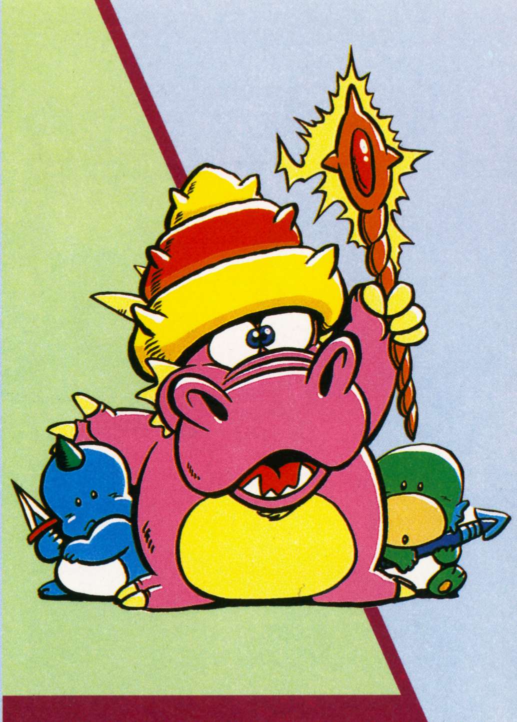




⬆ゲームでは見られない詳細なデザイン。
➡リアルな特撮シーンがいっぱい!

価格4800円(VHS・β)
発売元・CBSソニーグループ
問い合わせ TEL 03-266-5834

22号のこのコーナーで紹介したドラクエグッズを通信販売で購入する場合、送料の負担が必要になります。



イラスト／早川茂喜

新作情報 ドラゴンプレス

キテレツ大百科……124
天地を喰らう……125
小公子セディ……125
本命……126
タマ&フレンズ（仮称）……126
パトレイバー（仮称）……126
モトクロスチャンピオン ほか……127
草草ドラゴン……127
ドラプレ新聞……128
インフォメーション……129
発車時刻表……130

記号の見方					
T ファミトレ	（予）予価	ACT	アクション	SLG	シミュレーション
B バックアップ付き		RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
3 3Dシステム対応		A·RPG	アクションロールプレイング	PZG	パズルゲーム
片 片面ディスク		AVG	アドベンチャー	ETC	その他
W 書き換えのみ		STG	シューティング		※画面は開発中のものです

キテレツ大百科

R カセット	—	ACT	エポック社	価格未定	4月下旬発売

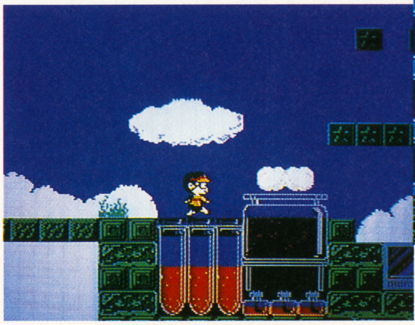
夢の世界で大冒険しちゃおうぜっ！

ご先祖の残した奇天烈大百科を使い、いろんな発明と奇想天外な冒険で人気のTVアニメが、ファミコンに登場する。原作は、『ドラえもん』で有名な藤子不二雄先生だから、キャラクターは親しみやすい絵柄なのだ。ゲームのジャンルはRPG要素を持ったアクションゲームだよ。

主人公のキテレツが、また楽しいものを作りだした。夢の世界へ行ける機械だ。そのウワサを知った悪ガキコンビのブタゴリラとトンガリが、勝手にそれを動かしたことから大事件！ みよちゃん、コロ助をふくむ5人が、ゆがんだ夢の世界へ閉じ込められてしまったのだ。キテレツは、仲間を全員助け出し、もとの世界へもどるために"ゆがみの実体"を倒す冒険を始めるのだった。これがゲームストーリーだ。

ステージ数は5つ。敵キャラと戦うアクションモードのほかに、キテレツがいろんな発明をする発明モード、情報モード、そして何が起きるかわからない地獄モードがある。原作通りの魔訶不思議な体験ができそうだ。

⬇試験管やビーカー、アルコールランプがちらばるこの世界がゆがめられた夢のなかだ。背景からして、これは発明狂・キテレツの夢みたいだ。

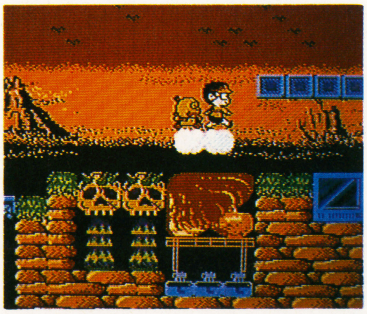




⬆まっ赤なふくれっ面をしたタコが、最初に出会うボスキャラだ。上下左右と自由自在に動きまわるこのタコを倒さないと次の世界へは進めないぞ。



⬅大百科を拾うと、キテレツは発明室に入ってアイテムを作ることができる。時間制限があるから早く作ろう。



⬅右はじにあるTVの上に乗ると、スイッチが入って、画面に映像がでる。攻略のヒント？ かな。

天地を喰らう

カセット | Ⓑ | RPG | カプコン | ¥5,900 | 4月中旬発売

劉備玄徳、乱世を治めんといざ参る!!

アクションが得意なカプコンから、ついに本格的RPGが登場する。広大な中国大陸を舞台に繰り広げられる、本宮ひろ志の人気コミックのゲーム化だ。

物語は今から1800年ほど昔、今の中国を治めていた漢王朝の末期の話だ。大志を抱き、乱世を正す決意をかためた劉備、関羽、張飛の3人が旅立つところから始まる。最初こそは、たった3人の劉備軍だけど、戦いを重ねていくうちに仲間の数も増えていく。数々の試練を乗り越えて力を付けていけば治められる地域も増えていくのだ。

200人にも及ぶ武将たちが登場し、劉備たちの敵となり、味方となりストーリーが展開していくというスケールの大きさには、原作を知っていればもちろん、知らなくても十分楽しめる1本になりそうだね。



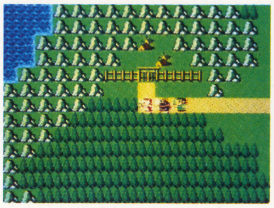
⬆時は乱世、三国志の時代。劉備玄徳となって、漢王朝の威光を、再び全土に広めるのだ!



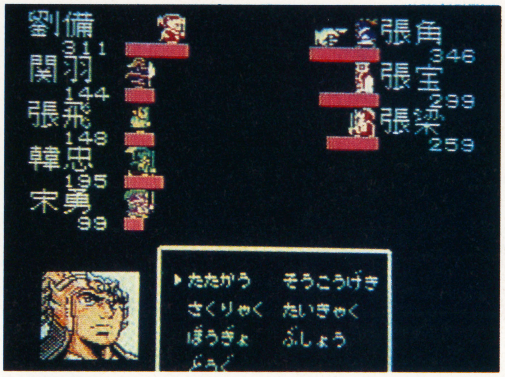
⬆物語は玄徳が、関羽、張飛とともに、母者から自分たちに天が課した使命を聞くところから始まる。



⬆黄巾の乱に手を焼く領主陶謙に、義勇軍となることを申し出る玄徳ら3人組。



⬆いくたの敵を従え、また新たなる戦いに旅立つ玄徳軍。敵を屈服させ、情報を聞き出すのだ!



⬆場面は一転して戦闘シーンに。玄徳軍の前に、張兄弟が現われた。こいつらは手強いぞ。

小公子セディ

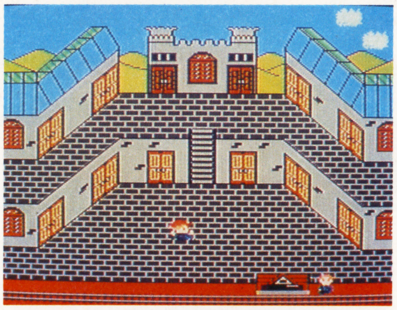
カセット | Ⓑ | AVG | フジテレビ | ¥5,900 | 12月24日発売

大好きなお母さんに会えるのはいつ?

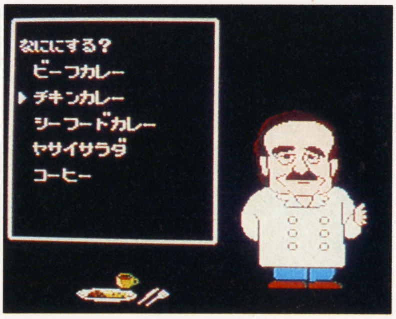
テレビの人気アニメ番組『小公子セディ』が、オリジナルストーリーでFC化される。

愛するお母さんと引き裂かれたセディが、国中の町を探し回り、人々の多くの苦難や悩みを解決していくことによって、母親の居場所のヒントを得て進むというものだ。とにかく、町の人を見つけたらかたっぱしから聞きまくるのだ。その間にも家庭教師がセディを追いかけ回し、クイズを出したりスタート地点の城に引き戻したりと苦労は絶えない。

時計台のある美しい町グラドーエ、港町のミクバム、廃墟ルーイン、水を断たれた町リーウェーズなどそれぞれの町で、難問を解決しながら進むんだ。悪い政治家を倒したり、悪霊と息をのむ対決など、お母さんに会えるのはいつの日なのだろうか。



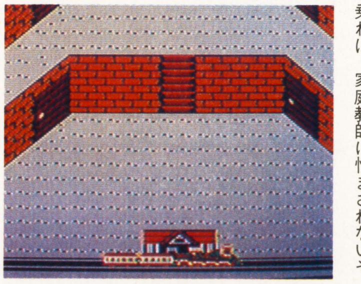
⬆スタート地点から、一歩進んだ町がここ。ドアの前に立ってⒶボタンを押せば、人が現われるのだ。



⬆ドアをノックすると、そこはレストランだった。さあ、メニューはどんなのかよく憶えておこう。



⬆こいつが出会いがしらに問題を出して、正解しない限り放してくれないヤナ奴。



⬆なんとか汽車に乗って、第2の町グラドーエに着いたところ。汽車に乗れば、家庭教師に悩まされないぞ。

メーカースクランブルインフォメーション　カプコン

『ロックマン2』のボスキャラ募集に、たくさんのご応募ありがとう! なんと総数8,740通! いよいよ次号で入賞者を発表しますよ。楽しみに待っていてくださいね。

本命

R カセット	—	SLG	ニチブツ	¥9,800	4月上旬発売

今日の第6レースは①―④で決まりだよ！

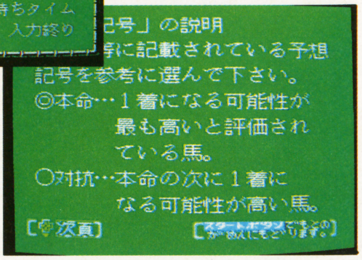
全国一千万人の競馬ファンお待ちかね、競馬シミュレーション『本命』ついに登場だ。コースコンディションや出走馬など、20項目のデータを入力すれば、本物そっくりにレースが展開されるのだ。だから、競馬新聞のデータを入力すれば、レース予想もできてしまう…、かもしれない。データの意味はそれぞれの項目の説明が出てくるから、競馬を知らない人も楽しめるよ。



⬅シミュレート画面だ。インプットされたデータをもとに、馬たちが走るのだ。



⬅データを入力するのは、メニュー方式だからカンタンだ。



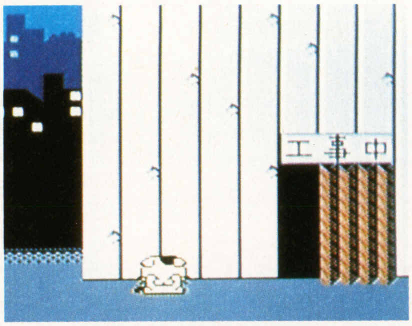
⬇わからないときは、このように親切に教えてくれる。

タマ&フレンズ(仮称)

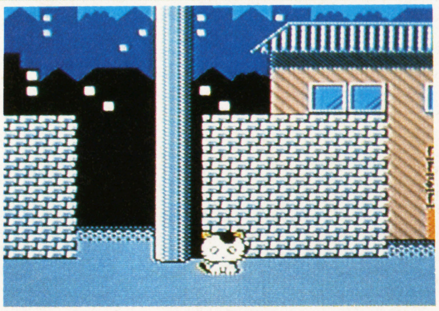
D ディスク	—	ACT	バンダイ	¥3,300	2月下旬発売

タマを見つけた人はかわいがってね♡

顔としっぽに茶色のブチ、見るからに女の子に絶対ウケそうなキャラクターのタマ。このタマが、迷子になってしまった。3丁目の岡本君ちへ帰るために、タマの苦難?の旅が始まるのよ。タマの仲間や敵も、タマに負けないほどきゃわい～いから、アットホームな雰囲気でゲームが楽しめます。走る姿や、敵に対し上から踏みつける姿はネコ好きの人には必見ね。



⬅囲りはまっ暗。夜になっても家が見つからない。迷子のタマは、泣きだしてしまった。カワイソーだね。



⬆勇気を出して、夜の街を探しまわるタマ。でも、誰にも出会わないので、家への道も聞くことができません。道ばたで思案するタマでした。

パトレイバー(仮称)

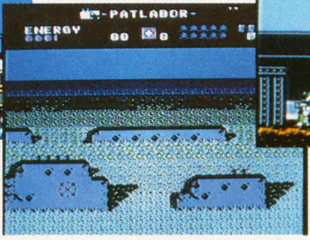
D ディスク	—	ACT	バンダイ	¥3,300	1月下旬予定

警察だってハイテクメカで敵を倒すのだ

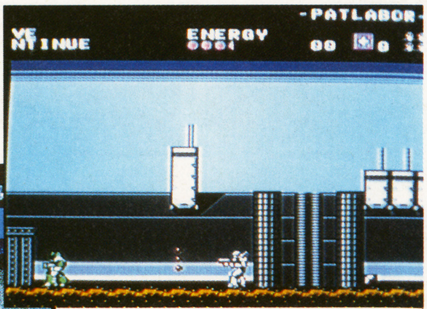
近未来の東京、レイバーと呼ばれるロボットが人々の生活を助けるようになったころの物語だ。急増するレイバーを使った事件に立向うために設置されたのが、〝パトレイバー〟だ。週刊少年サンデーに連載中で、アニメビデオにもなった人気マンガのFC化だ。全4ステージの特徴に合せ、2機のパトレイバーから自機を選んで出撃だ。敵レイバーを倒して、人質を救出するのだ。



⬅港の倉庫街のステージ。襲いかかるヘリを落とし、ボスの待つ倉庫へ！



➡ゲームを始める前や、ゲーム中にミスをしたときは、3D画面の練習モードで訓練をうける。



⬆東京湾、うめたて地のステージは、土管やパイプが障害物。敵にとらわれた人質を救出しながら前進するのだ。

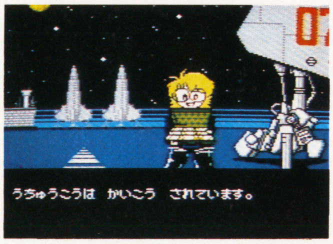
『100万$キッド』の発売記念に、テレホンカードとA3ポスターを作成しましたよ。㊙読者にドーンとプレゼントしちゃいます！ 次号のプレゼントページを見てね。ソフトの発売日は12月24日。お忘れなく！

シャンカラ 陰謀の惑星

R カセット

4人までで楽しめるSFシミュレーション

B	SLG	アイ・ジー・エス	価格未定	4月中旬発売



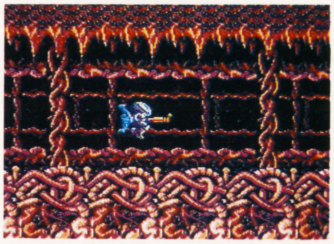
とある惑星を舞台に、4つの派閥が支配権をめぐり争う。政治工作、暗殺などあらゆる手段を使ってライバルを蹴落せ。宇宙兵器を使ったバトルシーンも大迫力。地球外生物だって登場するのだ。

地獄のインナーウォーズ アバドックス

R カセット

巨大宇宙生命体『パラサイトス』に侵入！

—	STG	ナツメ	価格未定	発売日未定



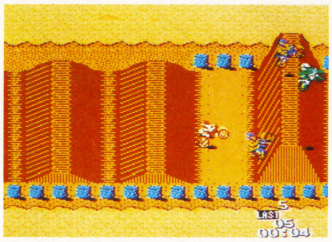
地球を襲う巨大宇宙生命体、『パラサイトス』の胎内に1人の兵士が潜りこんだ。地球外生物の胎内で、くり広げられるシューティングシーン。謎の生命体の核にたどりついた兵士は、思いがけない光景を目にする…。

モトクロスチャンピオン

R カセット

コーナリング感覚がとってもリアル

—	ACT	コナミ	¥5,500	1月下旬発売



コースレイアウトに沿って、上下左右にスクロールするモトクロスレーシング。ジャンプ中の体重移動と、コーナリングテクが勝負を決める。ブレーキを使えば、ドリフトターンもこなしてしまう。

スウィートホーム

R カセット

映画と同時進行で制作されたゲームなのだ

B	AVG	カプコン	価格未定	5月下旬発売



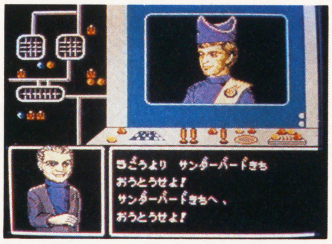
伊丹十三プロデュースの映画がゲームになる。5人の主人公が協力しあい、呪われた館から脱出するニュータイプゲームだ。基本ストーリーは映画と同じ。伊丹氏もゲーム制作に立ち合うという、話題の多いソフトだ。

サンダーバード

R カセット

メカの発進シーンが大迫力!!

—	STG	パック・イン・ビデオ	¥5,500	発売日未定



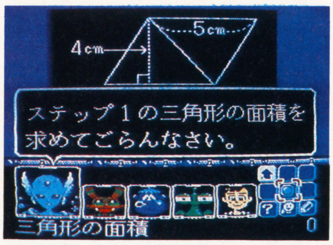
空、海、宇宙と国際救助隊サンダーバードが活躍する。TVでおなじみの8種のメカを駆使して国際テロリストを倒すSTGだ。アニメーションシーンも盛りこまれ、TVと同じようなストーリー展開が楽しめる。

スペーススクール

R カセット

ファミコン使えば勉強だってゲームのひとつ

—	ETC	NHK学園	¥18,000（受講料）	4月開校



狭い地球はもうあきちゃった、というキミにお薦めの学校が登場だ。暗黒連合を倒すため、宇宙人と一緒に勉強しよう。ファミコンで学習すれば、ドリルだって、テストだって楽々クリアできちゃうかな!?

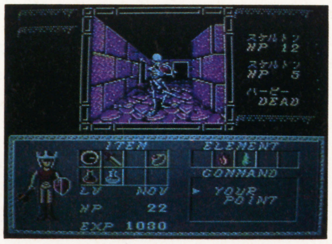
※くわしくはTEL0425(72)3151「NHK学園」まで。

聖剣伝説

R カセット

はるか昔、遠い星に伝わるエピソード

—	RPG	ナツメ	価格未定	発売日未定



厚い水の壁に囲まれたグラーデス国を舞台に、魔族と勇者の闘いが始まる。伝説の黒魔術師ダーセスを倒すのだ。魔法の使い方に新しいアイデアが導入された、3Dタイプのファンタジー RPGだ。

早耳ドラゴン

●ジャレコ初のRPG『じゃじゃ丸忍法帳』が3月頃発売される。



➡悪魔の館に潜入し魔王を倒せ。ケムコのAVG『シャドウゲイト』は3月発売。

おわび

㊎ファミコン第23号136ページ『麻雀大会』の紹介記事にて使用した、画面写真のキャプションに誤りがありました。正しくはパソコン版です。関係者、ユーザーのみなさまにご迷惑おかけしましたことを謹んでお詫びいたします。

セガ

『獣王記』を買ってくれた方のなかから、100名にCDV「メガドライブスペシャル」を、500名に「パワードリフト」のCDかカセットをプレゼントするキャンペーンを実施中。しめ切りは1月15日（消印有効）です。

ドラプレ新聞

発行所
ドラゴンプレス情報局
1988年12月9日発行　第29号

これがスーパーファミコンのスペックだ!!

スーパーファミコンのくわしい記事は8ページから12ページを読んでね。

主な仕様

CPU：	16bit CPU
メモリー領域：	最大12Mバイト
DMA機能：	1.78MHZ、2.68MHZ、3.58MHZ
乗除算器：	汎用DMA、特殊DMA（H-DMA） 8bit ×8bit 絶対値乗算
ポート：	8bit I/O、コントローラ用ポート
ワークRAM：	8Kバイト装備
PPU：	2個のカスタムLSI
スプライト：	1画面中128個、1ライン中256ドット以上 キャラクタ・サイズ、8×8、16×16、32×3 64×64のうち2種類選択 パレット　32、768色中最大128色 1キャラクタ中16色指定
ビデオーRAM：	64Kバイト装備
特殊効果機能：	ウインドウ機能　モザイク機能
：	画面加減算機能 固定カラー加減算機能 輝度調整機能（フェードイン機能）
サウンド：	2個のカスタムLSI サンプラー・ステレオ音源 演算波形、PCM、ノイズ等の中から 8音源選択 エフェクター（デジタルエコー）機能

ファミコンとの比較表

機能	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン
カラー	・52色中　4色　4パレット	・32,768色中　16色　8パレット ・32,768色中256色　1パレット
スプライト （1画面表示数） （1ライン表示数）	・8×8 ・64個 ・8個	・8×8、16×16、32×32、64×64 ・128個 ・32個
背景（BG）	・256×240	・256（512）×224（448） ・インタレース可
スクロール	・1面	・最大4面（各面独立）
回転、拡大、縮小	・なし	・可能
ウインドウ機能	・なし	・可能
モザイク機能	・なし	・可能
画面加減算機能	・なし	・可能
固定カラー加減算	・なし	・可能
輝度調整機能	・なし	・可能
サウンド	・矩形波　2波 ・三角波　1波 ・ノイズ　1波 ・デルタモジュレーション	・サンプラー ・演算波形、PCM、ノイズのなかから8音プログラム選択 ・デジタルエコー機能 ・出力16ビット直線 ・ステレオ
CPU	・8bit CPU （1.78MHZ）	・16bit CPU （3.58、2.68、1.78MHZ切替え）

名称：	スーパーファミコン
価格：	未定
月産：	30万台
発売時期：	64年7月（予定）
発売時カセット：	4種類（予定）以後1作／月で発売予定
付属品：	スーパーファミコン用コントローラ1コ A/Vケーブル　取扱い説明書
オプション部品：	スーパーファミコン用コントローラ ACアダプタ　ファミコンアダプタ RFモジュレータスイッチ A/Vケーブル用延長ケーブル

グラディウスは音楽もスゴイ!!

11月19日、大阪にグラディウスフリークが集まった。発売を前に開かれたフィルム＆ライブコンサートが、その目的だ。

レコードなど、グラディウスグッズのもらえるクイズ大会もあって、場内は興奮に沸いた。

一番の目玉はG.O.Dのライブ。ファミコン版『グラディウスII』のプロモーションフィルムの映るスクリーンをバックに従えて、大迫力のサウンドが響いた。これは、『I』『II』それぞれのBGMをバンドアレンジした完成度の高いもので、G.O.Dのメンバーにとってもやりがいのあるライブであったようだ。



⬆ギター、ベース、キーボード、ドラムというシンプルな4人編成ながら、大迫力のビートを刻むG.O.D.。

スーパーファミコン発表の興奮もさめやらぬうちに、またも任天堂から、新型機の発表があった。その名を『ゲームボーイ』。ハンディタイプの液晶ゲーム機で、ソフトはカード式、同時に6種発売とのことだ。くわしくは、来年1月に発表だ。待て。

インフォメーション

Presents 勉強がはかどる!?便利モノ

ジャレコ塾通い便利グッズプレゼント

システム手帳や腕時計、リュック、スクールバッグ、ウエストポーチと、学校生活の必須アイテムをジャレコがプレゼントしてくれるぞ。『燃えろ!!プロ野球'88決定版』『燃えろ!!ジュニアバスケット』『燃えろ!!プロサッカー』『西遊記ワールド』『中国占星術』のパッケージに付いているバーコード１つをハガキに貼り、キミの住所・氏名・学年・性別・TELと希望賞品を明記し応募しよう。しめ切りは１／31当日消印有効。合計200人に当たるぞ。

〈あて先〉〒158-91東京都世田谷区玉川郵便局私書箱64号(株)ジャレコ 塾通いグッズプレゼント係※賞品の発送をもって発表とします



Music F・Fの世界をサウンドで体験

「ALL SOUNDS OF FINAL FANTASY I・II」

12／17発売予定の『ファイナルファンタジーII』は、前作同様大人気のきざしだ。そのソフト発売直後に、このアルバム「ファイナルファンタジーI・II全曲集」が発売される。オリジナルサウンドが全曲収録されている上、アレンジ・バージョン２曲と、ゲームに収められていないゲーム・ミュージックが４曲追加されている。どの曲もゲーム同様すばらしい仕上がり。とくにアレンジは交響組曲になっており、迫力のオーケストラ・サウンドが楽しめる。CD¥2,500 カセット¥2,200 ポリスターレコードより12／21発売予定。ゲームで感動したあとは、サウンドで感動！



Goods FCキャラ次々登場

コナミ「ちびっこジグソーパズル」4作品発表

『スーマリ３』や『グラディウスII』のジグソーに挑戦しよう！サイズは手頃な180×240㎜、各108ピースだから手軽でカンタン、ボクらにピッタリのジグソーパズルだ。『がんばれゴエモン２』や『ツインビー』も同時発売されるよ。どのジグソーから始めようか。うーん、悩むぜ！コナミ／¥480／12月上旬発売。



©任天堂
©コナミ

Presents 無料でもらえるどデカマップ

東芝EMI『ゾイド２』大型マッププレゼント

12／10より全国約3,000店の小売店で、『ゾイド２』大型マップがもれなくもらえる！ ゾイドファンに大人気の横山宏のイラストマップだ。ゲームクリアには必要不可欠だね。数に限りがあるので急いでお店へ。



Event セガファン大集合！

セガ・ポニーキャニオン共催"メガドライブスパークリング1989"

新春にふさわしいセガのスペシャルイベントが開催される。ライブやビデオコンサート、ゲーム大会にプレゼント抽選会と楽しい企画がいっぱい。抽選で3,500名を招待してくれるぞ。くわしくはTELサービスで。セガ03(236)2999・06(333)8181、サイトロン03(236)4000・06(210)9799。

〈日程・開場時間〉
- 2／9 東京：新宿厚生年金大ホール17時
- 2／11 名古屋：フレックスホール 15時
- 2／12 大阪：厚生年金中ホール 15時

Music FCのGMを越えたFCのGM!?

キティレコードファミコンミュージック・アルバム「貝獣物語」

背中に貝を持つ小さな勇者貝獣たちが大活躍するRPG、『貝獣物語』。そのゲーム・ミュージックが、12／21にキティレコードより発売になる。ファミコンのオリジナル曲と効果音をすべて収録したオリジナル・サントラ・バージョンのほかに、ワクワク・アレンジ・バージョンと題した交響組曲が収録されている。ファミコンのゲーム・ミュージックとは思えぬクリアなサウンドで、ゲームの感動を再び味わおう。

サウンド・プロデューサーに安全地帯のベーシスト六土開正、アレンジャーにTV「ダーティ・ペア」の音楽を手掛けた大森俊之を起用し、誰もが楽しめるアルバムになっているぞ(CD¥3,200カセット¥2,800)。



©1988 BIRTHDAY／NAMCO Ltd.

〈GM情報〉 12／21 ALL SOUNDS OF FINAL FANTASY I・II(ポリスターレコード) CD¥2,500カセット¥2,200 J.B.ハロルドサウンド・コレクション(ポリスターレコード) CD¥3,000カセット¥2,500 貝獣物語(キティレコード)CD¥3,200カセット¥2,800 未来忍者(ポニーキャニオン) CD¥2,800カセット¥2,500

新作情報 ドラゴンプレス

発車時刻表

はっしゃじこくひょう

記号の見方

D	ディスク
T	ファミトレ
B	バックアップ付き
3	3Dシステム対応
片	片面ディスク
W	書き換えのみ
※印がない場合はカセット	
(前)(後)	前編・後編
(予)	予価

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクションロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
PZG	パズルゲーム
ETC	その他

月/日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
12/9(金)	ゴジラ		ACT	東宝	5,800	デカキャラが大迫力
	忍者龍剣伝		ACT	テクモ	5,500	忍者の動きがとってもリアル
	キング オブ キングス	B	SLG	ナムコ	5,900	本格ファンタジーウォーゲーム
	中嶋悟F－1HERO		ACT	バリエ	5,900	上下2分割画面のカーレース
	VSエキサイトバイク	D	ACT	任天堂	2,500	鈴鹿で起きた事件とは!?
	探偵神宮寺三郎 危険な二人(前)	D	AVG	データイースト	3,300	全国各地をめぐり事件を解決
	なんきんのアドベンチア	D	AVG	サン電子	3,200	ナゾラーランド第5弾
12/10(土)	'89神宮館電脳九星占い		ETC	インダクションプロデュース	9,800	毎日の占いがバッチリ
12/13(火)	ファイティングロード		ACT	東映動画	6,200	技が決め手の格闘アクション
12/16(金)	ザ・トライアスロン		SPG	ケイ アミューズメントリース	5,600	3つのスポーツを競う
	グラディウスII		STG	コナミ	5,900	アーケード版の迫力はそのまま
	究極ハリキリスタジアム'88年選手新データバージョン	B	SPG	タイトー	5,500	新選手が加わったぞ
	キャプテンシルバー		ACT	徳間書店	5,500	宝の地図をたよりに冒険の始まり
	かぐや姫伝説	B	AVG	ビクター音産	5,900	かぐや姫の願いをかなえてね
12/17(土)	ロードマン		SPG	東京書籍	5,500	ファミコン初自転車レース
	ファイナルファンタジーII	B	RPG	スクウェア	6,500	本格派RPG第2弾
12/20(火)	ローラーボール		ETC	HAL研究所	5,600	アメリカ感覚のピンボール
	ファンタジーゾーンII		STG	サン電子	5,500	セガからの移植第2弾
	プロ野球ファミリースタジアム88		SPG	ナムコ	4,900	新しい設定がいっぱい
	トップライダー		ACT	バリエ	9,800	ビニールバイクがコントローラ
	風雲たけし城二	T	ACT	バンダイ	4,900(予)	たけし城を目指せ
12/21(水)	銀河英雄伝説		SLG	ケムコ	5,900	アニメで人気のキャラ続々登場
12/22(木)	テトリス		PZG	BPS	4,900	単純だけどやめられない

ディスクライター書き換え中

ACT アイスクライマー　ウルトラマン2　おもいっきり探偵団覇悪怒組　帰ってきたマリオブラザーズ　仮面ライダーBLACK　奇々怪界　キン肉マン2　グーニーズ　スーパーマリオブラザーズ　スーパーマリオブラザーズ2　3Dホットラリー　ドラキュラII　ドンキーコング　ドンキーコングJr.　バーガータイム　爆闘士パットンくん　ファイナルコマンド赤い要塞　ファイヤーロック　ファミコングランプリF1レース　風雲少林拳暗黒の魔王　ぼくってウパ　夢工場ドキドキパニック　妖怪屋敷　ワードナの森

RPG アスピック　カリーンの剣　シルヴィアーナ　ゼルダの伝説

A・RPG 魔塔の崩壊　ファイヤーバム　リンクの冒険

AVG クレオパトラの魔宝　新・鬼ヶ島　ファミコン探偵倶楽部　Mr.GOLD　リサの妖精伝説

STG 亜空戦記ライジン　ガンスモーク　ザナック　ツインビー　もえろツインビー

SLG SDガンダムワールド

SPG アイスホッケー　エキサイティングサッカー　エキサイティングバスケット　エキサイティングベースボール　KARATE CHAMP　キック&ラン　コナミックアイスホッケー　コナミックテニス　ゴルフUSコース　スマッシュピンポン　バレーボール　ビックチャレンジ！柔道選手権　プロレス

PZG エッガーランド創造への旅立ち　バブルボブル

ETC エキサイティングビリヤード　極楽遊戯(げーむてんごく)　谷川浩司の将棋指南II　谷川浩司の将棋指南詰め将棋　ナゾラーランド第3号　パチコン　麻雀　麻雀家族　麻雀悟空　ムーンボールマジック　らじかるぼんばー地雷くん

ディスクライター書き換え開始日

ビッグチャレンジ！ドッグファイトスピリット	12月16日
ダンディー	12月16日
サムライソード	12月23日
VSエキサイトバイク	12月23日
遊メイズ	12月23日
ウルトラマン倶楽部	1月13日
ジャイラス	1月13日
なんきんのアドベンチア	1月13日
じゃあまん探偵団魔隣組	1月27日
神宮寺三郎 危険な二人(前)	1月27日
タロット占い	2月3日
レッキングクルー	2月3日
パチンコGP	2月17日
ピンボール	未定

※ 11月17日現在で書き換え中のゲームです

月／日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
12／23(金)	燃えろ!! プロサッカー		SPG	ジャレコ	5,800	トラックボール対応ソフト
	タロット占い	D	ETC	スコーピオン	2,980	難しいタロットを手軽に
12／24(土)	100万$キッド		ETC	ソフエル	5,900	RPG+ギャンブルゲーム
	プロ野球？殺人事件！	B	AVG	カプコン	5,900	野球解説者が巻き込まれた事件
	ロックマン2		ACT	カプコン	5,800	個性的なボスキャラ8体
	アキラ		AVG	タイトー	6,800	迫力のアニメがファミコンに
	エアーウルフ		STG	九娯貿易	5,900	アーケード移植のヘリのSTG
	小公子セディ	B	AVG	フジテレビ	5,900	感動の名作アニメがAVGに
12／26(月)	ゲバラ	B	STG	SNK	5,500	戦車に乗り込み捕虜を救え
1／4(水)	がんばれゴエモン2		ACT	コナミ	5,500	さらに楽しい道中記
1／5(木)	スペースハリアー		STG	タカラ	5,500	話題ゲームのファミコン化
1／20(金)	里見八犬伝	B	RPG	SNK	5,900	仲間を捜す旅が始まる
1／31(火)	POLE TO FINISH		ACT	データイースト	5,800	3Dタイプのカーアクション
1月中旬	ハレーウォーズ	D	STG	タイトー	3,300	痛快！ SFシューティング
1月下旬	パチ夫くん2		ETC	ココナッツジャパン	6,500	機種が増えクイズも付いた
	モトクロスチャンピオン		ACT	コナミ	5,500	リアルなモトクロスレース
	電撃ビッグバン！		ACT	ビック東海	5,800	電撃小僧が大活躍
	パトレイバー（仮称）	D	ACT	バンダイ	3,300	アニメビデオが大人気
	ゾイド2	B	RPG	東芝EMI	5,900	ゾイドに乗り込み冒険だ
	探偵神宮寺三郎 危険な二人（後）	D	AVG	データイースト	3,300	2枚組ディスクの後編登場
	ベビーキョンシーのアミダ大冒険	T	ACT	バンダイ	4,900	アミダを登ったり降りたり
	ワギャンランド		ACT	ナムコ	4,900	声を武器にワギャンが活躍
1月予定	トムソーヤーの冒険		ACT	セタ	5,900	誰にでも楽しめるアクション
2／17(金)	飛INGヒーロー		ACT	EPIC・ソニーレコード	5,500(予)	飛びながら消火作業を行う
2／25(土)	ファミコンジャンプ		RPG	バンダイ	6,500	マンガのキャラが100以上登場
2月上旬	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	B	AVG	アイレム	6,500	西村京太郎原作鉄道ミステリー
	赤龍王		AVG	サン電子	5,500	劉邦になり天下をとれ
2月下旬	タマ&フレンズ（仮称）	D	ACT	バンダイ	3,300	まいごのタマは無事帰れるか
	スペースシャドー（仮称）		STG	バンダイ	9,800	ハイパーショット付き
	ローリングサンダー		ACT	ナムコ	5,500(予)	アーケードで大人気
	ウイザードリィII		RPG	アスキー	6,500	本格派RPG第2弾
	京都花の密室殺人事件		AVG	タイトー	5,900	密室殺人の謎に挑め！
2月予定	松本亨の株式必勝学II	B	SLG	イマジニア	9,800	億万長者をめざそう

2月以降のソフト

〈2月予定〉がんばれペナントレース＊コナミ　百鬼夜行＊ユース　スーパーチャイニーズ2＊カルチャーブレーン　御存知弥次喜多珍道中＊HAL研究所
〈3月上旬〉北斗の拳3＊東映動画　暗黒神話＊東京書籍
〈3月中旬〉ストライダー飛竜＊カプコン
〈3月下旬〉ホームランナイター＊データイースト　ジーザス＊キングレコード
〈3月予定〉かってにシロクマ＊SVI　Mからの挑戦状＊トーワチキ　明治維新＊ユース　ダウンタウン熱血高校＊テクノスジャパン　全米プロバスケット＊ビック東海　爆笑！人生劇場／オペレーションウルフ＊タイトー　アフターバーナー＊サン電子　ベースボールスター＊SNK　ハイドランド3／ファミリーピンボール＊ナムコ　ビッグチャレンジ！ガンファイター／じゃじゃ丸忍法帳＊ジャレコ　ガーフィールドの1週間＊トーワチキ　ウルティマ聖者への道(仮称)＊ポニーキャニオン　シャドウゲイト＊ケムコ
〈4月上旬〉本命＊ニチブツ
〈4月中旬〉シャンカラ　陰謀の惑星＊アイ・ジー・エス　天地を喰らう＊カプコン
〈4月下旬〉キテレツ大百科＊エポック社

4月以降・発売日未定のソフト

〈4月予定〉必殺道場破り＊シグマ　株式道場＊ヘクト　スーパースタープロレスリング＊ニチブツ　ホワイトライオン伝説＊ケムコ
〈5月下旬〉スウィートホーム＊カプコン
〈5月予定〉ウルトラベースボール(仮称)＊カルチャーブレーン　帰ってきた！軍人将棋＊ソフエル　激闘プロレス＊テクモ　未来戦士ライオス＊パック・イン・ビデオ
〈6月予定〉マルサの女／Willow＊カプコン
〈未定〉魔獣都市ナーガ／HOLY DIVER＊アイレム
ダンジョン放浪記／忍者らホイ＊アスキー
プリンセスがいっぱい＊EPIC・ソニーレコード
トム・ソーヤシンドローム＊スクウェア
殺人倶楽部／ガデュリン＊セタ
メルビィルの戦い(仮称)／黄金バット(仮称)／うさぎ次元の盗難事件／マイト&マジック＊学研
飛龍の拳3／シェラザード2＊カルチャーブレーン
新説・宮本武蔵(仮称)＊キングレコード
甲子園＊ケイアミューズメントリース
蒼き狼と白き牝鹿／麻雀大会＊光栄
アメリカンドリーム＊ココナッツジャパン
キャプテンED(仮称)＊CBS・ソニーレコード
ヘラクレスの栄光2(仮称)＊データイースト
V'BALL(仮称)＊テクノスジャパン
アイドル八犬伝＊トーワチキ
坂本竜馬＊東芝EMI
燃える！お兄さん＊東宝
地獄のインナーウォーズアバドックス／聖剣伝説＊ナツメ
超能力ピープル(仮称)／＊ナムコ
サンダーバード＊パック・イン・ビデオ
メタル・スレイダー・グローリー＊HAL研究所
道＊バップ
魁!!男塾＊バンダイ　SDガンダム2／美味しんぼ／モンスターパーティ＊新正工業・バンダイ
アーコン＊BPS
サンサーラ・ナーガ／　虹のシルクロード＊ビクター音産
ファンタジー／ファンタジーII＊ボーステック
プレジデントの選択(仮称)／武田信玄2／ゾンビ(仮称)／妖怪大戦(仮称)＊ホット・ビィ
ザナック2(仮称)／AD&D®／Quarter Back Scra-mble＊ポニーキャニオン

※タイトル・発売日・価格は変更する場合があります

次号予告

次号は、新年おめでたスペシャル号!!

'89年の第1号は、どこを開けても、おめでたスペシャル満載号なのだ!! まずは、豪華なお年玉大プレゼント。続いて、『FFII』『がんばんゴエモン2』などなど人気ゲーム攻略特集。そして極めつけは、'89年も流行確実の『SLG大百科』と、とっても便利な『ファミスタ88』攻略グッズの2大付録。次号新年号をお楽しみに!

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン 第1号は 12/23 金 発売



急告 ライター大募集!

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。電話での問い合わせは、受け付けておりません。

あて先: 〒102 東京都千代田区九段南4—7—16 市ヶ谷KTビル
㊫ファミコン編集部 ライター募集係

EDITORS' NOTES

クリスマスに何を買うか、読者諸君はも一決めたかな? ワタシは29インチテレビを買お一かなと考えているが、洗濯機を買お一としている奥さんの方からモーレツなプレッシャーがかかっていて、今年も無理かもしれない㊗だ。

あ一負けてしまった。また負けてしまった。何の話かというと、もちろン『ワーテニ』。最近㊏に勝てないのだ。30過ぎてから、まるくなっちゃったのかな。あ一引退して楽しんでテニスしようかな。でもみんな弱いからな一…。㊫

最近また太りはじめている。冬に向けて皮下脂肪を蓄えたいという本能に加え、三之瀬の〝チャーハン食いに行く攻撃〟、高野夫妻の〝カキ鍋パーティ攻撃〟とオイシイ誘惑が続いている。去年のズボンがフィットする日も近い。㊫

ノーチラス青山の諸田さん、答えは「小屋の外でインドラの呪文を唱える」です。それにしてもジェネラルフィットネス終了を目前にして長期サボリのワシである。明日こそは一緒にトレーニング行きましょっねってば、編集長!!㊫

今年のクリスマスは、かなりの確率で〝仕事なし〟でいけそうです。マルカツ創刊以来のメデタイできごとではないでしょうか。あとは風邪で寝こんだりしないことだな。㊙

「カモさんいらっしゃい!」係に多数のご応募、ありがとうございました。千葉県の安田クンに〝最優秀賞〟をあげます。それと、東京都の西岡クン、キミの答えはまちがってます。㊐

㊫PCエンジン創刊号完売御礼!! 12月26日発売の第2号も、最強のウラワザ集と、オシャレなカレンダーの2大ふろくがつき、もちろん本誌も大充実!! よろしく。かけ持ち㊏

私の両手の親指には、第一関節のあたりにいつの間にか、タコができてしまった。きっとこれも、毎日の『ワールドコート』での素振りを欠かさないからなんだろうなぁ。㊫

編集部は風邪が大流行。まわりはバタバタと倒れていく。わたしは、うつされるんじゃないかと、不安な日々をおくっています。みんな早く元気になってくださいね! ㊫

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※質問電話9900は、当分の間お休みさせていただきます。

Staff

Editor in Chief……佐藤 辰男
Senior Editors……高野 潔/塚田 正晃
Managing Editors……角田貢士朗/後藤 靖彦
Editors……甲田 秀昭/高山 修一
杉浦 朋子/松本 剛/渡部 雅人
Contributing Editors……Kライターズクラブ
メトロクラブ(小我恋次郎/小林 研一)
三之瀬耕平/永橋 隆/高木陽一郎
柳沢 孝文/橋本理恵子/羽根 正人
平井 秀/菅原 敬/竹下ひろし
佐藤 裕史/中村 敏彦
Writers……超音速(渡部 功一)/大場 福満
中島 昭歩/小峯 徳司/大竹 雅法
丸山 秀樹/山本 裕司/大堀 康祐
工藤 裕貴/岡本 敦行/山崎 拓
菊地 晃弘/井沢 寛/今村 文二
Photographers……福家久仁子/林 久平
倉部 和彦/林 克典/岩瀬 典久
分部 辰浩/庄司 康治/加藤 幸広
Designers……12 to 12
(野口 敏治/三宅ひさし/所 みき
高見みなこ/藤井 学)
アトム・スタジオ/I'LL PRODUCTS
梶井 尚基/斉藤 和代/渡辺 省三
小林 博明

※編集部に直接ご用事の方は、03-221-9861にお願いします。

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン

第24号

1988年12月23日
定 価 360円
発行人 角川春樹
編集人 佐藤辰男
発行所 角川書店
住 所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-9900
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27004-12/23



Human Hudson
大社長
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
©1988 HUDSON SOFT
FAMICOM FAMILY
「桃鉄(ももてつ)」を買うと「桃蓄(ももちく)」が当たる。
ひとつのゲームで2度ウレシイ。
「桃太郎電蓄」は、「桃伝」と「桃鉄」のゲームミュージックを1枚のCDにまとめたもの。これを、「桃鉄」を買ってくれた人の中から、合計1,000名に抽選であげちゃうぞ。応募方法はパッケージに入っている応募ハガキに必要事項を記入して、ポストに入れるだけ。〆切りは89年3月末日まで。当たったら、みんなに自慢しちゃえ!
HUDSON SOFT
桃太郎電蓄
クリスマス・お正月
みんなで乗ろう!
日本一周すちゃらかトレイン
桃太郎電鉄
好評発進中。
希望小売価格5,800円
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡

月2回発行 勝 PC Engine ファミコン vol.24
1988年12月23日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第3巻第24号通巻66号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(221)9861(編集部) ☎03(817)8523(販売部)
2大ふろく付定価360円

T4912700412365

雑誌27004-12/23